PLAYSTATION®2

PLAY

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTA

ČÍSLO 11

TÉMA

20 STRAN O PSP

Představujeme PSP a všechny nové hry! Recenze 23 her, preview GTA, náročný test přístroje. A PSP můžete dokonce vyhrát!

ODHALENÍ

RESIDENT EVIL 5

Ještě jste nehráli čtyřku a my už vám servírujeme informace o pátém dílu. Revoluce na PS3!

EXKLUZIVNĚ

BURNOUT

Dvojice recenzí na PS2 i PSP. Bourejte jako nikdy dříve!

ČÍSLO 11 ZÁŘÍ 2005 " BURNOUT REVENGE ■ NHL 2006 ■ PSP SPECIÁL ■ RESIDENT EVIL 4 & 5 ■ GTA LIBERTY CITY STORIES

DÁLE UVNITŘ NAJDETE:

PREVIEW KING KONG ■ RESIDENT EVIL 4 ■ SOUL CALIBUR 4 ■ RECENZUJEME NHL 2006 ■ FAHRENHEIT ■ WE LOVE KATAMARI ■ WINNING ELEVEN 9 ■ SOUTĚŽE O CENY ■ VELKÉ ODHALENÍ STAR WARS BATTLEFRONT II ■ NOVÉ CHEATY ■ CELKEM 19 RECENZÍ ■ HAPPY BIRTHDAY PLAYSTATION!

WWW.PLAYMAG.CZ | 85 Kč | 139 Sk

EuroMedia Publishing

Září 2005

9 771214 574007 09

OTÁZKA: Co je lepší než časopis přeplněný skvělými hrami?
ODPOVĚĎ: Časopis přeplněný skvělými hrami, které si můžete zahrát!

139. ČÍSLO NEJHRAVĚJŠÍHO ČASOPISU O POČÍTAČOVÝCH HRÁCH...

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!

PLAY

ALENA KLAUDOVÁ
REDAKTORKA

Přiznám se bez mučení. Do tohoto svižného rychlíku jsem naskočila teprve před třemi lety, tedy o hodně později než většina kolegů v redakci. I přesto mám teď slzy na krajíčku. Právě letos v září totiž slavíme jubilejní desáté narozeniny. V roce 1995 ještě většina z nás nevěděla, co to je mobilní telefon, a jen zlomek z nás používal internet. Ano, je to už opravdu dlouho - můj devítiletý bratranec tehdy ještě ani nebyl na světě a dnes už mi hlásí, kterou novou hru dohrál.

Samozřejmě je řeč o PlayStation, která byla v Evropě uvedena na trh v roce 1995 a která od té doby ušla (skoro by se chtělo říci uběhla) obrovský kus cesty, obvykle doprovázena nadšeným potleskem svých fanoušků. A že jich bylo - mohu-li si vypůjčit nějaké to číslo z našeho speciálního výročního tématu (viz strana 18), Sony se za ta léta podařilo prodat na celém světě přes 170 milionů konzolí PSone a PS2. I pro tuto firmu to byl velmi výhodný „vynález" - v současné době zábavní segment (tedy PlayStation) reprezentuje 50% všech příjmů tohoto giganta. A ještě jeden zajímavý fakt - stačilo deset let a značka PlayStation je dnes na světě známější než McDonald's. Jo, je to tak. PlayStation si zaslouží velkou gratulaci a my jí samozřejmě blahopřejeme prostřednictvím rozsáhlého retrospektivního článku.

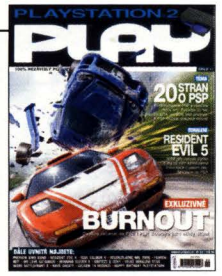
Snad bude i dalších deset let podobně plodných a letos (možná symbolicky) Sony na trh uvádí novou generaci PlayStation - přenosnou verzi své herní konzole, se kterou hodlá dobýt další významný segment herního průmyslu. I PSP se v tomto čísle věnujeme více než velkoryse ve speciálním 19stránkovém „časopisu". Stačí otočit PLAY a můžete číst!

Je to úžasný fenomén, o tom není sporu. A PLAY je vaším věrným průvodcem jeho světem. Užijte si jeho 11. číslo!

18

HAPPY BIRTHDAY PLAYSTATION

SLAVÍME PRVNÍCH DESET LET HERNÍHO ZÁZRAKU!



STRANA 018
HLAVNÍ TÉMA:
Happy Birthday PlayStation!

STRANA 042
HLAVNÍ PREVIEW:
Resident Evil 4

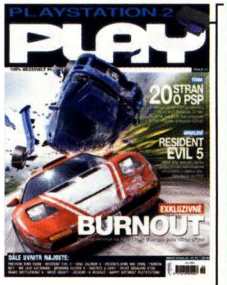
STRANA 044
HLAVNÍ RECENZE:
Burnout Revenge

ALENIN TIP

FAHRENHEIT
Mohla bych samozřejmě snadno doporučit náš speciál o PSP a také články o *Resident Evil* 4 a 5, ale tento měsíc jsem podlehla něčemu úplně jinému. Na straně 48 najdete recenzi nenápadné hry *Fahrenheit*, což je tak trochu staromódní adventure a tak trochu moderní akční hra. Rozhodně má ale fantastický příběh a mnoha unikátních nápadů. Nic proti *Burnoutu*, ale nejlepší hra tohoto čísla je právě *Fahrenheit*! Tedy alespoň pro mě, kluci by se mnou asi nesouhlasili...

OBSAH

JEDINÝ 100% NEOFICIÁLNÍ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN!



TÉMATA
16 SPECIÁL K DESETILETÉMU VÝROČÍ PLAYSTATION
28 STAR WARS BATTLEFRONT 2

NOVINKY
8 RESIDENT EVIL 5

10 FAKTA NEBO FIKCE O PS3
14 GTA: SAN ANDREAS POBUŘUJE

TIPSTATION
68 TIPY A CHEATY

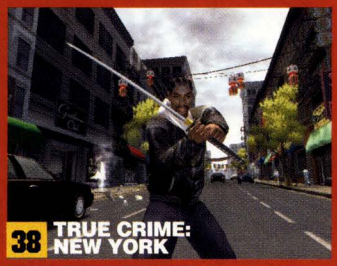
RUBRIKY
66 PŘEDPLATNÉ
70 SOUTĚŽE
74 DOPISY
77 RETRO
78 PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PREVIEW

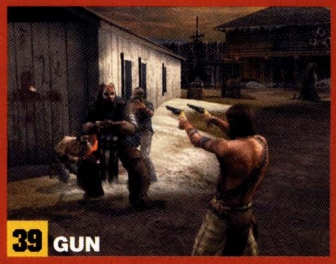
Hry, na které si musíte ještě pár měsíců počkat. My už je však viděli (nebo dokonce hráli) a dělíme se s vámi o naše dojmy.

34 KING KONG

36 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE


38 TRUE CRIME: NEW YORK

34 KING KONG
36 METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE
38 TRUE CRIME: NEW YORK
39 GUN
40 SOUL CALIBUR 4
41 BROTHERS IN ARMS 2
42 RESIDENT EVIL 4


39 GUN

41 BROTHERS IN ARMS 2

RECENZE

Obvyklá pomoc vybrat si mezi zástupem her, které na vás čekají na pultech a modlí se, abyste si vybrali právě je. Které si to zaslouží?

48 FAHRENHET

54 COLOSSEUM: ROAD TO FREE

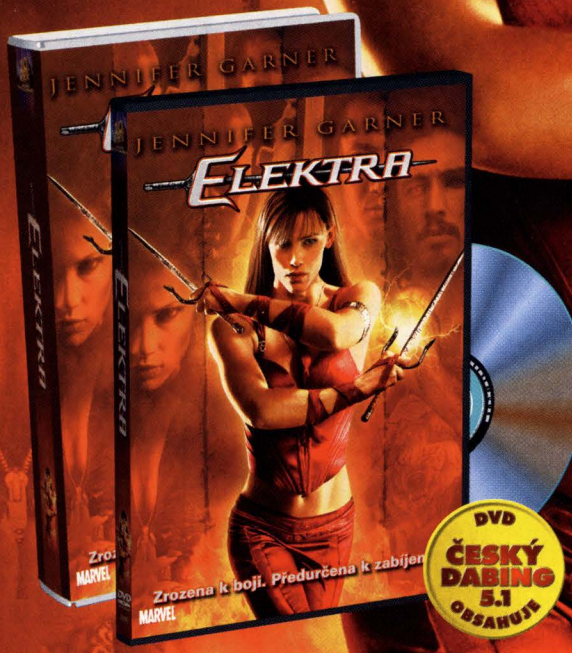
52 HEROES OF THE PACIFIC

64 WINNING ELEVEN 9

44 BURNOUT REVENGE
46 NHL 06
48 FAHRENHET
50 COLOSSEUM: ROAD TO FREE
52 HEROES OF THE PACIFIC
53 BEATDOWN
54 SAMURAI WESTERN
55 SAINT SEYA: THE SANCTUARY
56 MUSASHI
57 187 RIDE OR DIE
58 YS: ARK OF NAPISHTIM
59 MIDWAY TREASURES
60 REAL WORLD GOLF
61 THE INCREDIBLE HULK
62 MOTOCROSS MANIA
62 KUON
62 ALPINE SKIING 2005
63 EVERYBODY LOVES KATAMARI
64 WINNING ELEVEN 9

JENNIFER GARNER

ELEKTRA



DVD
ČESKÝ DABING 5.1
OBSAHUJE

Zrozena k boji.
Předurčena k zabíjení.

Na VHS a DVD

MARVEL TipStation PLAY score BONTON FILM

© 2004 Twentieth Century Fox Film Corporation.

PRÁVĚ V PRODEJI!

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 18
www.tipstation.cz

Tipstation

DOHRAJTE JE VŠECHNY:

- Medal of Honor: EA
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Batman Begins
- God of War
- Tekken 5
- Area 51
- Cold Winter
- Stolen
- Bard's Tale
- Haunting Ground
- Full Spectrum Warrior
- Predator: Concrete Jungle
- Brave
- Midnight Club 3: DUB Edition

25 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ!
Vaše starosti na naší hlavu! Dokončete jakoukoliv hru. KONEC PROBLÉMŮ!

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Zpátky na frontu! Kompletní návod, jak vyhrát 2. světovou!

NEPOSTRADATELNÉ NÁVODY NA VŠECHNY NOVÉ HRY!

BATMAN BEGINS

GOD OF WAR

STAR WARS: E3 - ROTS

164 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

ÚPLNÁ DATABÁZE PS2 CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ROZSÁHLÝ SEZNAM!

OMEGA PUBLISHING GROUP CR.O.
Dubnová nábřeží 308
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843
Červen 2005 | Cena 195 Kč | 321 Sk
9 771213 560001 06

DRUHÝ ČASOPIS ZDARMA!

PLAY

20 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ!

- Project Snowblind
- Death By Degrees
- The Punisher
- Ghost Recon 2
- Ace Combat 5
- Cold Fear
- TimeSplitters 3
- Devil May Cry 3
- Tenchu: Fatal Shadows
- Blood Will Tell
- WWE Smackdown vs.Raw!
- LOTR: The Third Age

148 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

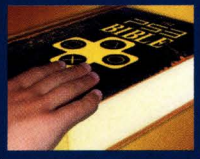
ROZSÁHLÝ SEZNAM CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ÚPLNÁ DATABÁZE PRO PS2!

OMEGA PUBLISHING GROUP CR.O.
Dubnová nábřeží 308
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843
Březen 2005 | Cena 195 Kč | 321 Sk
9 771213 560001 03

+ 25 NÁVODŮ, TISÍCE KÓDŮ, STOVKY TIPŮ. DOSTANEME VÁS Z PROBLÉMŮ!

NOVINKY

08 PÁTÝ RESI
Nemůžete se dočkat *Resident Evil 4*? My už pro vás máme informace o pétce na PS3!

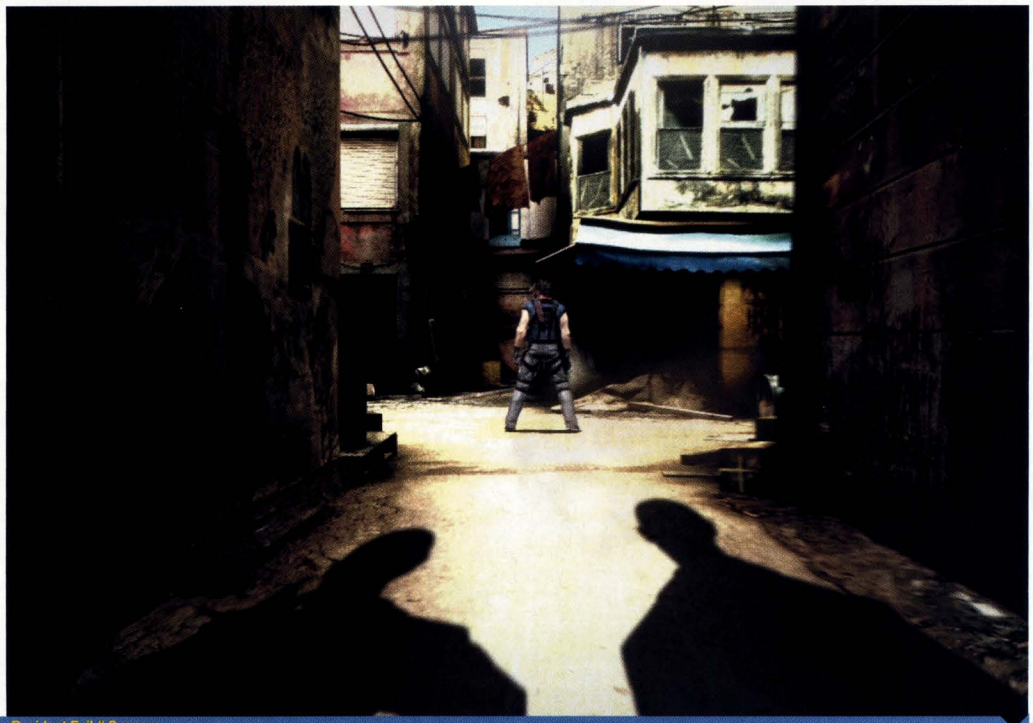


10 PRAVDA O PS3
Uvádíme na pravou míru všechny drby kolem PlayStation 3. Odpovídáme na vaše otázky!

14 CHLÍPNÝ ROCSKTAR
Odhaleny sexuální scény v *San Andreas*? Hysterická reakce veřejnosti na sebe nenechala dlouho čekat...

DAVID DOVOLE
EDITOR NOVINEK

Rockstare, jak to jen děláš, že se dokážeš tak často dostat nejen na obálky herních časopisů, ale i na první stránky novin? Když to není násilí, tak je to sex. Tentokrát je to ale „zpráva" hodně absurdní a nemůžeme se dočkat, až nějaký bulvární deník vyhrabe statistiku dokazující pokles kriminality (a promiskuity!) po stažení *San Andreas* z prodeje. Ano, opět je řeč o *Grand Theft Auto*, vážení! Naštěstí nejen o něm, tentokrát jsme se zaměřili na dvě další zásadní témata - hodně nám píšete ohledně PlayStation 3. Máte zajímavé a všetečné otázky, které často pramení z nepříliš seriózních internetových zdrojů, takže vám na dvou stranách přinášíme všechny odpovědi, které potřebujete. I ta druhá záležitost se týká PS3 - exkluzivně jen v PLAY pro vás odhalujeme už pátý díl *Resident Evil*. Čtyřka na PlayStation ještě nevyšla a my už na vás s pětkou? Neříkejte, že se zlobíte...



Resident Evil // Capcom

RESI MÍŘÍ NA PLAYSTATION 3

CAPCOM CHYSTÁ PÁTÝ ZOMBIE MASAKR

Resident Evil 4 ještě ani nedorazil na PS2 (více o něm v preview na straně 42) a my už vám tu předkládáme první informace o dílu pátém. Capcom nám do redakce poslal pár prvních obrázků hry, kterou pochopitelně vyvíjí pro PlayStation 3 (a která tedy logicky vyjde nejdříve koncem příštího roku). Moc se toho o *Resident Evil 5* věru neví - snad kromě faktu, že v něm narazíme na „opravdové" zombíky místo zmutovaných vidláků ve čtvrtém dílu. I když, pravda je taková, že rozdíl mezi zombies a mutanty asi nebude mít zrovna zásadní vliv na hratelnost. První zvěsti a nepotvrzené zprávy naznačují, že by *Resident Evil 5* mohl obsahovat návrat Leona a Ashley do Washingtonu DC. Dvojice dokonce měla své okolí kontaminovat virem. Poslední novinky z velké prezentační akce, kterou Sony pořádala před měsícem v Japonsku, nicméně naznačují, že bude nový díl snad ještě větším odklonem od posledních dílů série Biohazard (tak zní japonský název pro *Resident Evil*) a hlavním úkolem tentokrát nebude nerovný boj, ale prosté přežití! Hra pochopitelně využije veškeré možnosti a schopnosti, které nabízí PlayStation 3 - každý výklenek, kout a malý kousek bude nádherně vykreslený tak, aby vám poskytl možnost skrýt se před hordou rychle se pohybujících nepřátel. Na další dvoustránce najdete každý obrázek z *Resident Evil 5*, který nám Capcom poslal - další informace a screenshoty budou podle všeho k dispozici po Tokyo Game Show, která se koná tento měsíc a kde by snad podle měla být PlayStation 3 poprvé k dispozici v hratelné verzi. ■

RE5IDENT EVIL

Resident Evil 5 // Capcom

CAPCOM SE CHYSTÁ NA ZMUTOVÁNÍ PLAYSTATION 3!

V minulém čísle PLAY jsme vám nabídli první zprávy o prvním dobrodružství Solida Snaka na PS3 a Hideo Kojima si jako ústřední motiv své další stealth hry zvolil „žádné místo ke skrytí". Nyní producent Hiroyuki Kobayashi odhalil další epizodu ságy *Resident Evil* a zdá se, že pro ní zvolil podobný styl a zaměřil se na přežití mezi stovkami nepřátelských zombies.

S použitím ohromné síly PS3 vrhne *Resident Evil 5* na obrazovky obrovské množství zmutovaných nepřátel a vrátí tak smysl slova „survival" (tedy přežití) do žánru survival hororů. Kobayashi se zakoukal do filmu *Černý jestřáb sestřelen* a hodlá podobným způsobem (tedy frenetický útěk proti obrovské přesile) koncipovat i svou hru.

„*Resident Evil 5* bude přirozeným způsobem pokračovat tam, kde skončil *Resident Evil 4*," prohlásil nedávno, i když to asi pro většinu PS2 hráčů příliš neznamená, protože ještě neměli tu čest čtyřku hrát. Nicméně každý, kdo čtvrtý díl napjatě očekává, asi ví, že se v něm místo Adonise (viz obrázky) o hlavní roli postaral Leon S Kennedy z druhého dílu *Resi*. Kdo to vlastně je? Je to „nový" Chris Redfield z *RE 2* a *Code Veronica*? Nebo je to úplně nová postava? Capcom připustil, že se i v pátém dílu dočkáme návratu starých známých, ale nám tedy rozhodně Chris nepřipomíná postavu, kterou si pamatujeme z časů PSone.

> **„KOBAYASHI SE ZAKOUKAL DO FILMU ČERNÝ JESTŘÁB SESTŘELEN."**

Je jen otázkou času, kdy se dočkáme dalších informací o *Resident Evil 5* a podle všeho by se tak mělo stát už v nejbližších měsících. Je nepravděpodobné, že by Capcom strážil své tajemství příliš dlouho. Mezitím vás ponecháme na pospas těmto úžasně detailním obrázkům. Jen se podívejte na ty švy na rukavicích. Je na co se těšit!

RESIHO DĚDICTVÍ

RESIDENT EVIL 5 BUDE VE SKUTEČNOSTI UŽ SEDMÝM DÍLEM SÉRIE! NEKECÁME!

RESIDENT EVIL 0 GameCube

23. července 1998: S.T.A.R.S. Bravo Team je odeslán do hor Aklay u Raccoon City, aby tu vyšetřil několik bizarních vražd. Helikoptéra tu zanechává agenta-nováčka Rebeccu Cambers a bývalého mariňáka Billyho Coena, aby prohledali dům po okraj přeplněný zombiky. Hra vydaná exkluzivně pro GameCube, načež Capcom konečně přestal sypat peníze do díry Nintenda...

RESIDENT EVIL PSone

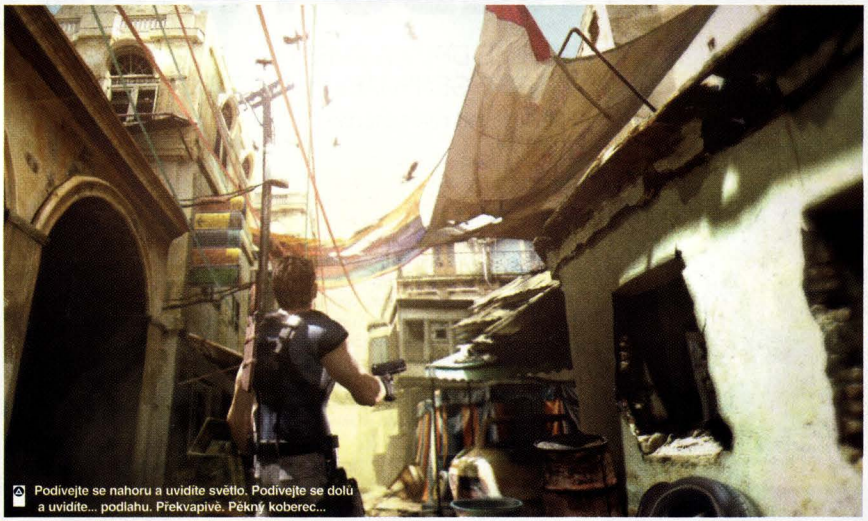
23. července 1998: Mezitím je Alpha tým tvořený Chrisem Redfieldem a Jill Valentine poslán do laboratoře, aby vyšetřil zvláštní události. Je tu uvězněn v domě plném zombiků a chráněném nemrtvými psy. Na konec se dozvídají o zradě Alberta Weskera, který se postavil na stranu Umbrella a posílá na své „parťáky" Tyranta.

RESIDENT EVIL 2 PSone

O něco později unikl nebezpečný T-virus a zmutoval celé Raccoon City. Chrisova sestra Claire hledá svého bratra v celém městě a setkává se s poldou - zelenáčem, Leonem S Kennedym. Čeká na nás více akce a více bossů (a tedy více munice a více lékárniček). Tenhle díl začal poměrně otevřeně, skončil ale stejně lineárně a uzavřeně jako *Resident Evil 1*.

Hordy zombie sice nejsou zatím moc vidět, ale to neznamená, že by byly o to méně děsivé.

Překvapení je tu na každém kroku... pěkná zelená bylinka... nebo nová PS3... kdepak, spíš odporná kreatura.



Podívejte se nahoru a uvidíte světlo. Podívejte se dolů a uvidíte... podlahu. Překvapivě. Pěkný koberec...

Smrt na vás číhá všude, téměř za každým rohem, v každé skříni a každé plechovce. Vytáhněte zbraň a bijte se za sebe.

Grafické efekty jako třeba tento dokonale ukazují schopnosti nové PlayStation, jak jsme si je vysnili.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS PSone

Září 1998: Jill Valentine je nyní venku a zoufale se snaží opustit Raccoon City dříve, než je vybombardováno. Je neustále pronásledována Nemesisem, novým nepřítelem vytvořeným korporací Umbrella za účelem zlikvidování týmu S.T.A.R.S. a ochránění svých nechutných tajemství. Závěrečný útěk byl jedním z vrcholů série.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X PS2

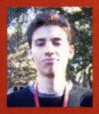
Jill stále hledá Chrise a tentokrát zavítá do Paříže, aby se ale brzy dostala do zajetí a probudila se na ostrově poblíž Jižní Afriky, kde ji vězní Umbrella. Chris se po nějakém čase objeví, zachraňuje svou sestru a společně se dočkají šokujícího zjištění, že Umbrella není jedinou společností vytvářející mutanty. Tohle byla první plně 3D hra *Resident Evil*.

RESIDENT EVIL 4 PS2

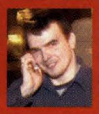
O šest let později se dnes už ostřílený S.T.A.R.S. agent Leon objevuje v izolované španělské komunitě, aby zachránil prezidentovu sestru Ashley. Tentokrát nejsou obyvatelé vesnice zmutovaní, ale „jen" sužovaní parazitem, který je ovládá. Nebudeme vám prozrazovat celou zápletku, ale asi není žádným překvapením, že na konci ne všechno zapadne do sebe tak, jak bychom si přáli. Pokračování prostě musí přijít...

NÁZORY RESIDENTŮ REDAKCE

CO SI MYSLÍ REDAKCE PLAY?



PETR: Návrat k více postavám (tím je ostatně hra známá) by byl fakt skvělý. Více otevřených prostranství? Zasazení do prostředí post-zombie apokalypsy? Možná, rozhodně ale méně munice - v *RE4* ho je opravdu hodně a dopadlo to tak, že hra vypadá jako střelnice. Více napětí, to je to, co bych si přál v první řadě!



DAVID: Není pochyb, že je čtvrtý díl naprosto brilantní a osobně mi svým stylem připomíná Texas Chainsaw. Capcom chce nyní postavit žánr survival hororu vzhůru nohama a já jsem dost zvědavý, co z toho bude. Přál bych si, aby se zbavil „rotačního" stylu ovládání - při hraní si prostě nemůžete uvědomovat, že hrajete hru. Musí vás to pohltit. Obzvláště, když jde o horor.

HONZA: Použijte naplno pravou páčku ovladače! Také by bodla funkce naklánění, takže byste viděli nepřátele dříve než oni vás. Pokud ale má být ústředním tématem útěk, pak očekávám plně ovladatelnou kameru, takže kdykoliv uvidím to, co je za mnou. A prosím, zbavte mě červených a zelených bylinek, to je fakt totálně zastaralé...

LUKÁŠ: Zbožňuji Resident Evil 4 a zbožňuji Code Veronica, takže bych si ze všeho nejvíce přál kombinaci těchto dvou her, navíc v úžasné grafice PS3. Ovládání *RE3* a ujetý příběh Code Veronica. A pak - je to opravdu zarostlý Chris Redfield, jak si myslím? Pokud ano, pak nevypadá moc dobře. Co takhle nasednout do hořícího tiráku a najet do baráku plného zombíků? Něco takového, jo, to by se mi líbilo.

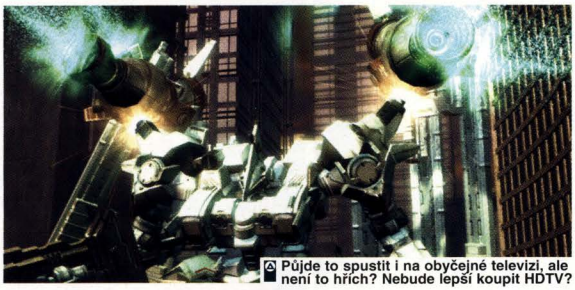
VIKTOR: Hmmm. *Resiho* jsem hrál naposledy na PSone, takže můj názor opravdu musíte slyšet! PS3 bude o online podpoře, takže čekám, že bude hra postavena právě na multiplayeru. Něco jako *Outbreak*, ale tisíckrát propracovanější, třeba s podporou EyeToy, kde se budete muset tvářit jako zombie, abyste ostatní vystrašili. Ba ne, to byl vtip, tohle fakt není moje milovaná série...

ALENA: Zombie hry vůbec nehraju, protože jsou pro mě příliš děsivé. Možná by mě tedy mohl Capcom vyslechnout a udělat *Resident Evil 5* více přístupný dětem a ženám. Co kdybychom místo zombíků bojovali proti žirafám? Kolegové se mi tu sice za můj názor smějí, ale já to říct musela!

PS3 // Sony

FAKTA NEBO FIKCE?

BOŘÍME DRBY A ZVĚSTI O TŘETÍ GENERACI PLAYSTATION



Půjde to spustit i na obyčejné televizi, ale není to hřích? Nebude lepší koupit HDTV?

Budete muset zaplatit za příštího Danteho 4 tisíce korun? Zcela určitě nikoliv.

PS3 bude mít celosvětovou premiéru

Tohle je interpretace prezidenta Sony, který prohlásil, že „nebylo rozhodnuto, v jakém teritoriu začneme". Zároveň dodal: „Budeme muset vyřešit logistické věci a teprve poté se rozhodneme, v jakém nebo v jakých teritoriích se objevíme nejdříve." V podstatě to znamená, že vše záleží na schopnosti Sony vyrobit dost konzolí pro všechny tři trhy. Historicky vždy začala v Japonsku, takže v tomto směru nelze asi čekat změnu. Evropský šéf Sony David Reeves ale naznačil, že se můžeme dočkat velkého překvapení. Raději tedy žádné unáhlené závěry!

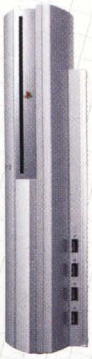
PS3 bude nejdražší konzolí všech dob

PSone i PS2 byly v Evropě vydány za stejnou cenu (299 britských liber). Všemožní analytici předpokládají, že budou náklady Sony na výrobu jedné PS3 zhruba kolem 280 liber a vzhledem k relativně nízké ceně Xbox 360 (209 za lehkou verzi, 279 za kompletní set) určitě nebude moci být o moc dražší. Trochu nás zviklalo tvrzení Kena Kutaragiho („naším cílem je vnuknout lidem, aby byli ochotní za PS3 dát více peněz"), ale obecně vzato je pravděpodobné, že bude i tentokrát cena stejná jako dříve, tedy cca 14 tisíc korun.

Dema na E3 byla podvod, PS3 hry tak dobře nevypadají

Tady záleží na tom, co je podle vás podvod. Ačkoliv žádná dema neběžela přímo na PS3, byla vesměs vytvořena s pomocí zařízení se stejnými specifikacemi, jako bude mít PlayStation 3. Na E3 se Phil Harrison ze Sony nechal slyšet, že „téměř všechno běží v realtime", ale při prezentování tisícovkám lidí raději předešli problémům a pustili video. Když byl dotázán, jak reprezentativní jsou záběry, Harrison odpověděl: „myslím, že hodně". Stojí také za pozornost, že na E3 bylo k vidění několik úchvatných technologických prezentací (s kačenkami ve vaně a EyeToy), které běžely

> „Některá dema na E3 běžela bez grafického procesoru."
> **Ken Kutaragi, Prezident ESC**



22 VĚCÍ, KTERÉ JSTE NEVĚDĚLI O PLAYSTATION 3

PLAY ODPOVÍDÁ NA DVAADVACET NEJVŠETEČNĚJŠÍCH OTÁZEK

Můžu novou PS3 použít s mojí starou běžnou televizí?
Jasně, že jo! Bude mít výstup pro HDTV, ale i běžný AV. Pokud ji budete používat na AV, můžete dokonce použít své staré kabely z PS2.

Můžu použít své staré DualShock2 ovladače?
Ne. DualShock byl oficiálně odeslán do důchodu, snad i proto, že Sony prohrála soud o patent, který ji nutí změnit design joypadu.

Bude online hraní na PS3 lepší?
Bezpochyby! Online podpora byla na PlayStation 2 spíše doplňkem, u PS3 ji Sony plánuje vytvořit jako nedílnou součást konzole. Jen doufáme, že konečně dojde na podporu v ČR.

Kdy se dostane do Evropy?
Žádné oficiální informace od Sony nemáme, ale říká se, že bude PS3 uvedena na trh současně na celém světě, což znamená, že bychom neměli čekat o rok déle než Japonci (jako tomu bylo u PSP).

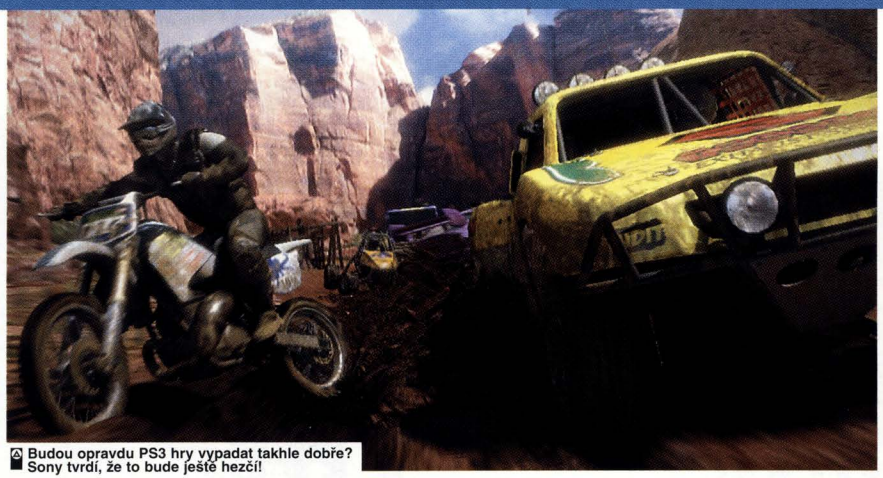
Je zpětně kompatibilní?
Ano. PS3 přehraje jako PS2, tak PSone hry, stejně jako hudební CD, filmová DVD a podporuje prakticky všechny typy disků včetně nového formátu Blu-ray.

Kolik bude stát?
První náznaky hovoří o 400 dolarech (cca 12 tisíc korun), ale evropská cena je obvykle vyšší, takže možná až k 15 tisícům. Relativně nízká cena Xbox 360 ale Sony neumožňuje cenu příliš zvyšovat a bude muset každý přístroj výrazně dotovat.

Jak blízko budou hry záběrům na E3?
Phil Harrison, šéf evropské Sony tvrdí, že byly záběry na E3 renderované technologií odpovídající PS3, ale to neznamená, že nejsou lidé cyničtí. Záběry z *Killzone 2* byly možná příliš ambiciózní, hry konecconců musí běhat v reálném času. Ale obecně se bude výsledek určitě blížit tomu, co jsme viděli.

Je Cell chip skutečně tak rychlý, jak Sony tvrdí?
Technicky určitě je, ale kvalita her bude záviset hlavně na schopnostech vývojářů. Díky 2,3GHz CPU je ale Cell nejrychlejším procesorem v domácích konzolích!

Jak se bude PS3 propojovat s PSP?
Vlastně je vůbec nebudete muset propojovat - budou spolu totiž komunikovat přes Wi-Fi, takže bude



Budou opravdu PS3 hry vypadat takhle dobře? Sony tvrdí, že to bude ještě hezčí!

přímo z Cell chipu a dokonce bez grafických chipů! Ředitel Epic Games Mark Reign prohlásil: „Jsem si naprosto jistý, že budeme ve finální verzi schopni předvést mnohem více, než jsme ukázali v demu." Stačí?

Hardware PS3 se ještě změní

To každopádně! Sony už sama připustila, že odstranila router za účelem snížení výsledné ceny. Také potvrdila, že grafický chip nVidia nebyl na E3 ještě hotový , takže některé interní aspekty konzole určitě ještě budou upraveny. Bylo také potvrzeno, že nebude harddisk nakonec vůbec součástí konzole, ale bude prodávaný samostatně.

Sony už ztratila závod proti Xbox 360 v online podpoře konzolí

Sony sází všechny svoje peníze na online podporu, což bylo jediné, v čem prohrála boj mezi PS2 a Xboxem. „PS2 online podpora byla doplňkem. U PS3 je online podpora součástí DNA kódů přístroje - samotný Cell procesor je dokonce vytvořen tak, aby podporoval broadbandové připojení," konstatoval Harrison. Co víc, nemalým trumfem bude PSP a její Wi-Fi konektivita s PS3. Jak řekl Kaz Hirai americkému magazínu EGM: „Vezmete si svou PSP s sebou na druhý konec světa, připojíte se k internetu, pak ke své PS3 a budete moci hrát třeba RPG nebo něco jiného." Online podpora bude tak nedílnou součástí PS3, jako je klimatizace automatickou součástí každého auta.

> „Od tohoto okamžiku už to může být jenom lepší."
> **Phil Harrison, Hlavní producent SCEE**

Skutečnost, že byl *Godfather* oznámen pro PS3, nasvědčuje, že by měla být uvedena příští rok na jaře.

E3 demo hry *WarHawk* bylo jedním z řady prezentací, u které tisíce lidí nevěřily autentičnosti. Úžasné!

Konzole ještě ani neexistuje a tisíce lidí už po ní touží. Tomu říkáme reputace...

PŘEMÝŠLEJTE O TOM...

NEJHLOUPĚJŠÍ DRBY, KTERÉ JSME SLYŠELI, ALE KTERÝM SPOUSTA LIDÍ VĚŘILA!

PS3 nebude v prodeji dříve než v roce 2007. Dokonce i jeden náš nejmenovaný redaktor (fanoušek Xboxu) tomu věří - můžete si být ale jistí, že akcionáři Sony nebudou ochotni dát Microsoftu 18 měsíců náskok.

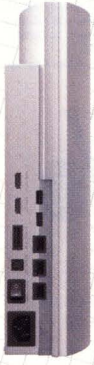
Žádná PlayStation 3 neexistuje, je to jen snaha zabránit lidem, aby kupovali Xbox 360.
Hlupáci. Tohle prostě nemůže být pravda - v PlayStation 3 je investováno příliš peněz. Ten, kdo tohle rozšířil, se musí úžasně bavit...

Hry budou stát až 4 tisíce korun.
Jasné, protože pak by je všichni určitě kupovali. Blbost. Opatrně se hovoří o 2500 korunách, ale Sony si hodně pohlídá, aby byla cena stále na únosné hranici a k dispozici byly i levnější edice.

Bude kompatibilní s Xbox 360.
A možná bude kompatibilní i s vaší toaletou, sporákem a žehličkou. Kdyby to Sony nebo Microsoft dopustili, byli by stejně hloupí jako původci téhle zvěsti.

Bude komunikovat s vaší ledničkou.
Proč by proboha měla? Poslední, co svět potřebuje, je méně důvodů vstávat z gauče a udělat pár kroků do ledničky. Sony možná použije Cell chipy do všeho, co vyrábí, ale jen těžko to znamená, že bude pivo studenější. Blbost, blbost, blbost!

PS3 // Sony



možné přenášet data z vaší PS3 i přes internetový hot spot. Úžasné...

Bude PS3 používat mé staré paměťové karty? Pokud ne, jak budu moci přenést své staré pozice?
PS3 nebude používat paměťové karty, ale budete moci použít USB flashové paměti, nebo Memory Sticky z PSP. Sony ale určitě vymyslí nějaký způsob, jak převést staré pozice - ať už přes internet nebo PSP.

Je HDTV opravdu tak důležité? Nebudou tam hry vypadat stejně jako na běžných TV?
Tohle otázku určitě kladou ti, kdo ještě na HDTV neviděli běžet žádnou hru. Rozdíl mezi TV a HDTV je stejně velký jako rozdíl mezi doma nahraným pořadem na VHS a originálním DVD.

Proč je nový ovladač tak ošklivě zaoblený?
Ovladač, který jsme viděli, je jen prototyp a bude patrně změněný. Ale design Sony počítá spíše s tím, aby se dobře držel, než s tím, aby se na něj hezky koukalo.

Bude podporovat EyeToy kameru?
Sony chystá novou kameru (patrně s podporou high-definition, takže nebudete vedle nádherné grafiky vypadat tak trapně), ale není důvod, proč by nebylo možné používat současný model.

Budu moci browsovat po internetu jako na PC?
Ano. PlayStation 3 bude mít mnoho způsobů užití a bude schopna prakticky čehokoliv, nač si vzpomenete. Kromě toastovače. Ale kdo ví, možná i to zvládne...

Proč má šest USB portů?
Čtyři v předu slouží hlavně na nabíjení bezdrátových ovladačů, ale budete je moci použít i na EyeToy nebo další periferie. Dva v zadu jsou stejné, ale protože jsou vzadu, můžete je použít na zařízení, které nechcete mít přímo před sebou - třeba klávesnici nebo kameru.

Proč jsou tu tři ethernetové porty, vždyť bude stačit jeden?
Jeden bude určitě používán pro broadbandové připojení, další budete moci použít třeba pro HD IP kameru a jiné zařízení, které vyžaduje rychlý přenos velkého množství dat, na které USB standard nestačí.

Jak pozná PS3 jeden ovladač od druhého?
Čáry! No, ve skutečnosti používají technologii Bluetooth, takže se každý identifikuje podobným způsobem jako váš mobilní telefon.

Jaký smysl má propojení PS3 s dvěma televizemi?
Buď pro speciální hry, které podobnou vlastnost využijí, nebo třeba pro multiplayer - už nikdy více rozdělená obrazovka! Nejde ale v žádném případě o hlavní vlastnost PS3. Koneckonců budete potřebovat dvě HDTV televize. Díkybohu, že budou za pár let levnější.

Jak dlouho bude trvat vybití ovladače?
Soudě podle takřka nekonečné výdrže současných bezdrátových ovladačů napájených AA bateriemi asi opravdu dlouho...

Slyšel jsem, že bude PS3 schopna spustit Windows XP. Bude to znamenat, že si zahrajeme i PC hry?
Teoreticky to možné bude. Ken Kutaragi potvrdil, že PS3 bude schopna spustit různé operační systémy a pokud spustíte Windows XP, není důvod , proč nespustit i PC hry. Ale asi to nebude extra plynulé, už kvůli paměti.

Budu si moci stahovat hry přes Internet a mít je na svém disku?
Určitě ano. Apple ukázal na úspěšném prodeji hudby, že je právě tady budoucnost a v přípravě je online prodej filmů i her. Je pouze otázkou času, kdy se toho dočkáme - na PC už to ostatně funguje.

V jakých barvách bude v prodeji?
Na E3 byly prezentovány tři varianty bílá, stříbrná a černá. Nebyli bychom ale vůbec překvapeni, kdyby byla zpočátku v prodeji pouze jedna varianta. Sony koneckonců dosud s barvami šetřila a prodávala je spíše v omezených edicích.

Máte dotaz ohledně PS3? Pošlete ho do redakce PLAY na obvyklou adresu!

KRAŤASY

BUZZ V ČEŠTINĚ
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Jak už jsme naznačili v minulém čísle, Sony definitivně potvrdila, že vydá českou verzi kvízové hry *Buzz: The Music Quiz*. Najdete v ní pět tisíc otázek na hudební téma (včetně zvukových ukázek) a vůbec poprvé česká pobočka Sony lokalizuje PS2 hru do češtiny! Pozor, nejde o běžnou kvízovou hru, tady bude součástí balení speciální ovladač s tlačítkem, takže se budou všichni čtyři hráči moci přihlašovat po vzoru televizních soutěží. Ideální pro rodinné souboje.

ČTVRTÝ DRIVER
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Atari se o čtvrtém dílu zmínilo už na E3, teprve před pár dny ale odhalilo první detaily - bude mít podtitul *Parallel Lines* a vůbec poprvé v něm nebudeme hrát v roli Tannera. Odehrává se ostatně v 70. letech v New Yorku (těšte se na Brooklyn, Manhattan či Bronx) a mělo by jít opět více o řízení a méně o chození. *Driver 4* bude také podstatně méně lineární a celkově by měl být i snazší. Vyjít má na jaře 2006.

KATAMARI BUDE!
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Proslulý japonský titul *Katamari*, který sbíral vloni desítky ocenění za svou originalitu, se dostane i do Evropy! A světe div se, projekt tu vydají (v blíže nespecifikovaném období příštího roku) samotní „vykořisťovatelé" Electronic Arts. Řeč samozřejmě není o prvním dílu, ale o pokračování s názvem *We Love Katamari*, které shodou okolností (resp. jeho japonskou verzi) recenzujeme právě v tomto čísle na straně 65!

Spartan: Total Warrior // CD Projekt

SPARTAN DO TOHO! CD PROJEKT UMÍ!

ŠOK! PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE HRY PRO PS2!

Několika případech už se to stalo, ale nikdy nešlo o tak profesionální a náročný projekt jako v případě akční hry s prvky strategie *Spartan: Total Warrior*. Český vydavatel hru lokalizuje do českého jazyka a vy si ji budete moci vychutnat už za pár týdnů, koncem října. Na recenzi si počkejte do příštího čísla, už teď ale můžeme říct, že to bude stát za to. U tak zásadního okamžiku jsme si nemohli nechat ujít příležitost a vyzpovídali jsme Milana Czarnowskiho, který má v CD Projektu na starost mj. právě lokalizace her.

PLAY: Jak lokalizace *Spartana* probíhala?
Milan Czarnowski: Byla to pro nás novinka, českou lokalizaci hry pro PS2 jsme ještě nedělali. Naštěstí kompletní implementaci češtiny do hry dělal výrobce hry, my jsme se postarali jen o překlad textů, jejich korekturu a následný betatest české verze hry. Takže nakonec to bylo celkem v pohodě a hlavně bez komplikací.

PLAY: Proč je lokalizovaných PS2 her méně než lokalizací na PC?
MC: Má to několik aspektů. Jednak implementace češtiny do hry na PC je mnohem jednodušší než na PS2 (v tom druhém případě je potřeba mít na to speciální vývojový kit na PS2). Jednak se v ČR na rozdíl od zbytku světa prodává výrazně více her na PC než na PS2, takže dělat českou verzi pro malou skupinu hráčů není tolik rentabilní. V neposlední řadě je nutný i souhlas firmy Sony s vytvořením české verze hry konkrétního titulu.

PLAY: Plánujete nějaké další lokalizace PS2?
MC: Zatím je předčasné na tuto otázku odpovědět. Uvidíme, jak si povede česká verze *Spartana*. Pokud bude mít úspěch, tak budeme pochopitelně zvažovat lokalizaci dalších her na PS2. Doufáme tedy, že tuto naší snahu hráči ocení a koupí si originálku *Spartana*! ■

Gladiátoři jak mají být... až po zuby ozbrojení... bitka může začít!

Žebříčky

CHARTS
PRESTO TOP TEN

K datu 6. září 2005

↑	01	**GOD OF WAR** Konečně první místo pro titul, který jsme už dlouho na prvním místě chtěli vidět.
↑	02	**TEKKEN 5** Tekken se posunul na dvojku, ale to se pořád dá považovat za velmi slušné umístění.
↑	03	**F1 2005** Formule jedna nás popravdě moc nebere, ale podle výsledků se zdá, že vás ano.
↑	04	**MOH: EUROPEAN ASSAULT** Válečná klasika si drží hodně podobnou latku kvality, takže vedle s ní určitě nešlápnete.
↑	05	**SW EPISODE III: REVENGE OF THE SITH** Hvězdné války se asi ještě nějakou dobu v žebříčku udrží, je to přece jen klasika.
↓	06	**GTA: SAN ANDREAS** To samé jako o sérii MOH lze říct i o GTA, jistý stupeň kvality zaručuje jisté umístění.
↓	07	**GT4** Gran Turismo se taky drží poměrně dlouho, možná ho příště sesadí nový Burnout?
↑	08	**BATMAN BEGINS** Novinka s Batmanem v hlavní roli mohla být podle nás ještě lepší.
↑	09	**DYNASTY WARRIORS 5** Hromadné bitky slaví úspěch i v žebříčku.
↑	10	**RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2** RE coby nekorunovaný král všech survival hororů.

SUPER SLEVA!

UŠETŘETE PENÍZE NA SVÉ OBLÍBENÉ HŘE!

Presto CS COMPUTER

Víme, jaké to je. Více a více skvělých her se objevuje v obchodech, ale vy si je nemůžete dovolit, musíte si pečlivě vybírat a váš seznam „co si ještě koupit" utěšeně roste. Jako vždy vám tedy podáváme pomocnou ruku a ve spolupráci s obchodem Presto CS nabízíme 6% slevu na váš nákup. Hlavní sídlo Presto CS naleznete ve Zlatnické 4 v Praze 1. Adresu dalších obchodů naleznete na www.hrypresto.cz, pro mimopražské je tu možnost zásilkové služby.

Podmínky slevové akce:
- Nabídka je platná pouze při předložení originálu tohoto kupónu. Nelze ho použít v kombinaci s dalšími nabídkami nebo jinými slevovými kupóny.
- Kupóny lze uplatnit při nákupu v jakékoliv ceně v jakémkoliv obchodu Presto CS a při písemné objednávce v zásilkové službě.
- Kupón nelze vyměnit za peníze a je platný výhradně pro nákup her a příslušenství pro PlayStation a PlayStation 2.
- Kupón je platný do roku 2005. Tato nabídka může být kdykoliv zrušena bez nutnosti předchozího upozornění.

6%

PLAY Presto CS COMPUTER

NA NÁKUP HER A PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO PSONE A PS2.

KRAŤASY

GHOST RIDER

KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Majesco vytváří hru podle filmu Ghost Rider s Nicolasem Cagem v hlavní roli. Očekávejte masivní motorky a bitky s hořícími řetězy. „Současné vydání naší hry a filmu zajistí, že bude Ghost Rider největší superhrdina příštího léta," řekl prezident Majesco Jesse Sutton. No jasně! Pokud tedy ignorujete Supermana, X-Meny a všechny další komiksové postavy, o kterých ve skutečnosti někdo slyšel.

MENŠÍ OČI

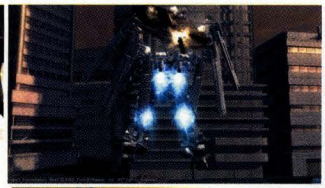
KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Společnost Nam Tai Electronics, která pro Sony vyrábí EyeToy, podle posledních zpráv navrhla nový design této kamery, která je mnohem menší, aniž by ztratila jakékoliv vlastnosti a schopnosti. Nový design EyeToy Mini (ušitý na míru nové „slim" verzi PS2) bude k dispozici v černé i stříbrné barvě a do obchodů se dostane ještě letos před Vánoci. Všimněte si, že je teprve září a my už v novinkách pořád dokola skloňujeme Vánoce!

EIDOS JE POZADU

KRÁTKÁ ZPRÁVA «

Když vývojář odloží titul, je zle. Když odloží dva očekávané tituly, je to alarmující. Eidos nyní odložil na rok 2006 obě své nejatraktivnější hry, *Tomb Raider: Legend* a *Hitman: Blood Money*. Důvodem je prý snaha o „maximalizování jejich potenciálu", což jsou jen řečičky. Faktem je, že mají alespoň IO Interactive i Crystal Dynamics více času na dolaďení her, které už teď (soudě podle toho, co jsme viděli) vypadaly skvěle.



Exploze vypadají úžasně, obzvláště když tušíte, že je budete na PS3 sami „ovládat".

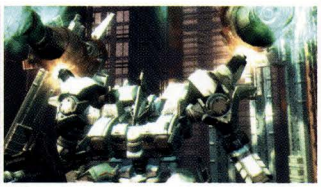
Project Force // From Software

PROJEKTUJEME PRO NOVOU PS3!

DALŠÍ SKVOSTNÝ PŘÍRŮSTEK DO ARZENÁLU SONY

Lasery ničí celé mrakodrapy. Mraky sutí se vznášejí nad ruinami a realističtí gigantičtí roboti stráží jejich okolí. Ne, nejde o další počítačem generovaný film, ale o skutečnou PS3 hru. From Software, tvůrci *Armored Core* a *Otogi*, odhalili před pár týdny svou první next-gen hru. *Project Force* (zdůrazňujeme, že nemusí jít o konečný název) má všechno - obrovské mechy, kteří likvidují celé městské čtvrtě a vypadají při tom neuvěřitelně sexy. Podívejte se na pár úchvatných obrázků. I když vás jindy nechávají hry s mechy chladnými, tentokrát jim nemůžete upřít, že to vypadá hodně zajímavě. Brzy o *Project Force* přineseme další informace. ■

A ten smog! Mmmmhmm, vůně domova! Co na to naše plíce? Jednoznačně souhlasí...



Psst! Ani my nejsme do mechů nijak zvlášť ujetí, ale tohle vypadá hodně sexy. Toho železa!

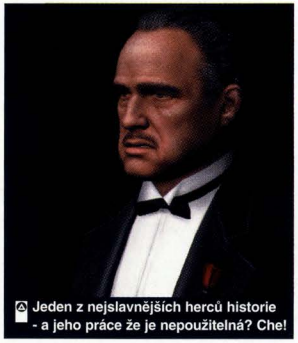
George Michael prostě nemůže chybět na žádné retro kompilaci!

Singstar '80s // Sony

80. LÉTA JSOU V MÓDĚ

DALŠÍ VERZE SINGSTAR!

Pro velký úspěch Sony chystá na začátek listopadu už čtvrtý díl „karaoke" série *SingStar*. Tentokrát bude tematicky věnovaný písním z 80. let, takže se připravte na přesun o 20 let zpátky, kde si budete moci zazpívat tři desítky klasických písniček včetně Final Countdown od Europe, We built this city od Starship, Power of Love od Frankie Goes to Hollywood, Just Like Heaven od The Cure, Ice Ice Baby od Vanilla Ice nebo Wake me up before you go go od Wham. Žádná další vylepšení herního systému nejsou v plánu, tentokrát půjde jen a pouze o datadisk s písničkami - a my se rozhodně nezlobíme, v této kolekci totiž bude zdaleka nejvíce skladeb, které jsou dobře známé i u nás v České republice. Nemusíme tedy ani příliš litovat, že nakonec sešlo z původních plánů Sony na českou kompilaci *SingStar*! ■



Jeden z nejslavnějších herců historie - a jeho práce že je nepoužitelná? Che!

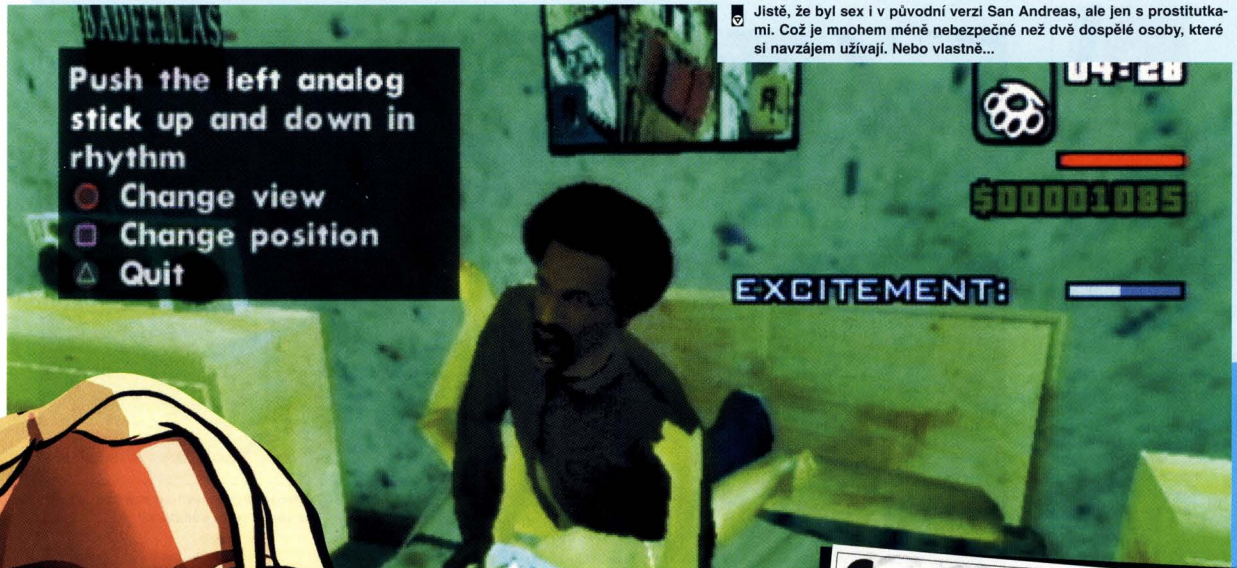
KMOTR 2006

The Godfather // EA

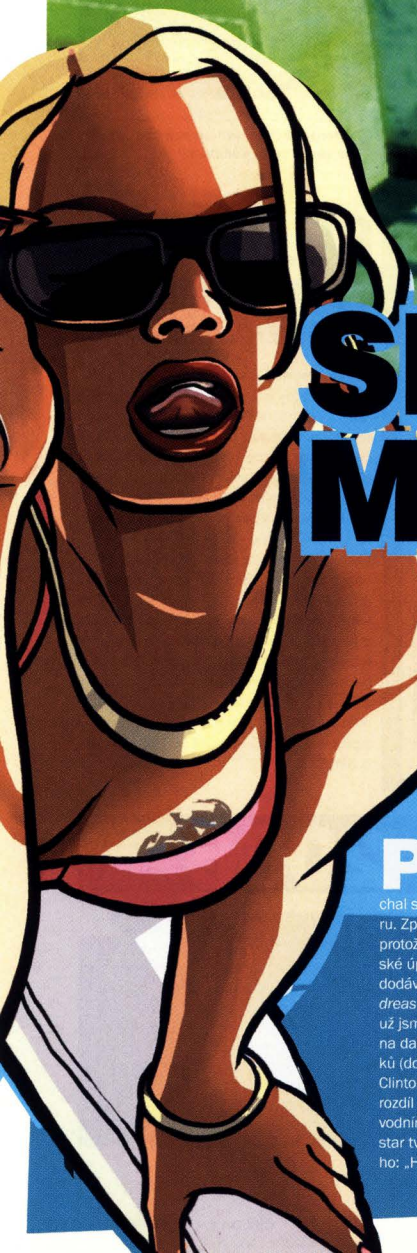
GODFATHER AŽ PŘÍŠTÍ ROK!

Tento měsíc pro vás máme dvě nové zprávy ohledně hry *The Godfather*. EA oznámili, že se hlas Marlona Branda nakonec ve hře neobjeví - nahrávky jeho hlasu pro hru prý byly pro jeho nemoc velmi nekvalitní, a tak se vývojáři rozhodli pro dvojníka. Popravdě řečeno, příliš nás to netankuje. Horší už je zpráva, podle které byl *The Godfather* odložen až na březen příštího roku. Producent hry David DeMartini naznačil, že byla důvodem „snaha získat více času na zdokonalení volného světa a vylepšení zážitku, kdy můžete být členem familie Corleone."

Všechno zlé je pro něco dobré a EA alespoň může současně s vydáním PS2 verze vydat i port na PlayStation 3 (viz úchvatné obrázky v minulém čísle) a dokonce i pro PSP. ■



Jistě, že byl sex i v původní verzi San Andreas, ale jen s prostitutkami. Což je mnohem méně nebezpečné než dvě dospělé osoby, které si navzájem užívají. Nebo vlastně...



Grand Theft Porno

SEX 'HIDDEN' IN TOP GAME

save up to £100 in association with ScottishPower

Iceland ScottishPower

save up to £100

SEX VE MĚSTĚ

První zpráva byla poměrně pitoreskní. Rockstar byl obviněn z toho, že v *San Andreas* zanechal skrytý obsah sexuálního charakteru. Zprvu se tato kauza zdála absurdní, protože se celá záležitost týká amatérské úpravy Hot Coffee pro PC verzi (ta dodává randění s přítelkyněmi v *San Andreas* značnou „hloubku"). Takové řeči už jsme slyšeli mnohokrát a vypadalo to na další hysterickou reakci médií, politiků (do kauzy se rázně vložila i Hillary Clintonová) a právníků, kteří nechápali rozdíl mezi amatérskou modifikací a původním originálem - koneckonců i Rockstar tvrdil, že s tím nemá nic společného: „Hot Coffee je modifikace vytvořená skupinou hackerů, kteří upravili scény v oficiální verzi hry." A Rockstar by nám přece nelhal, že?

Ukázalo se ale, že byla kritika oprávněná a základní kód Hot Coffee už byl ve hře obsažen (důkazem je mj. skutečnost, že lze stejnou úpravu vyvolat pomocí cheatovacích zařízení na PS2). Reakce byla jednoduchá - v řadě zemí byly staženy všechny kopie hry kvůli změně věkového omezení, jinde byl dokonce prodej dočasně zcela zakázán. Obchody hlásily milionové ztráty a soudní žaloby se objevovaly jako na běžícím pásu (nejpikantnější je kauza 85leté babičky čtrnáctiletého mladíka, která žaluje Rockstar za to, že z něj udělala násilníka hra určená pro sedmnáctileté a starší hráče, kterou mu sama koupila).

Rockstar v tichosti vydal na serveru www.nomorehotcoffee.com patch, který možnost zprovoznění Hot Coffee modu znemožňoval, ale pokud jde o média, vyšel z celé kauzy hodně lacino. Jistě, reakce zmíněné skupiny politiků a právníků je hysterická a neadekvátní - negativní vliv her, jako je *GTA*, na psychiku hráčů dosud nebyl potvrzen žádnou odbornou studií, a není tedy nejmenší důvod je jakkoliv zakazovat. Herní média na internetu se však lacině postavila na stranu Rockstaru a příliš snadno zapomněla, že Rockstar skutečně inkriminované pasáže vytvořil, umístil do hry (byť skrytě) a opomněl je uvést při hodnocení organizaci, která hrám uděluje oficiální věkové omezení.

Nezapomínejme, že právě ono razítko na obalu je hlavní obranou počítačových her proti jejich kritikům - hry s omezením 17+ nemohou být zodpovědné za následky, které zanechají na desetiletých hráčích. Pokud však ztratí metodika takového hodnocení váhu a důvěru rodičů, přijdeme i o tento poslední argument. Rockstar by za své činy měl nést zodpovědnost.■

Můžete jezdit na motorkách s automatickými zbraněmi. Ale explicitní sex? Zapomeňte, to je perverzní!

Městská část Praha 6

LADRONKA

Plný džbán zábavy 28. ZÁŘÍ od 10.00

kinder bueno

Kinder Bueno Inline
Fitness Inline závod

Temperamento
vítěz Coca Cola Pop star

Vojta Kotek a Jiří Mádl
Rafťáci osobně

Snowboarďáci
poslední letní kino v Praze

K vidění i vyzkoušení:

BMX, MTB, sk8, inline exhibice, U-rampa, frisbee, bojová umění, obří trampolíny, breakdance, footbag, lezecká stěna a mnohem víc...

www.ladronka2005.mvp.cz
www.praha6.cz

RAFTAC

logica CMG · Přerost a Švorc AUTO · PRÁVO · Veleslavín 39 · regina 92.6 Český rozhlas · fajn radio 97,2 · www.FANonline.cz · score · libímseti.cz · houser · PLAY · horydoly.cz · X STREAM

Nesrozumitelné hulhání z Ameriky poslal Graeme Nicholson

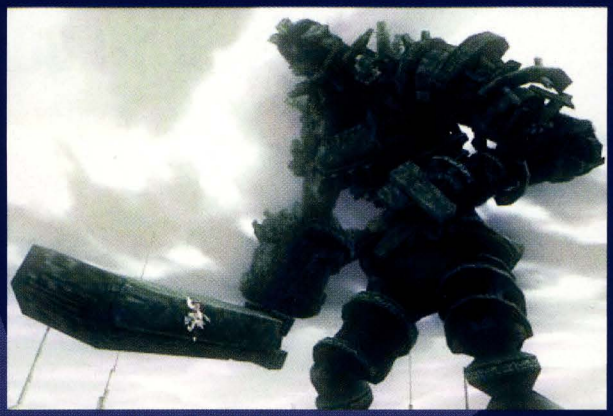
ICO JDE DO NEBE

ŠOK! SHADOW OF THE COLOSSUS JE ODLOŽEN!

Nemůžete ani vystrčit hlavu ze dveří a vynést smetí, aby vám nějaký „cool" týpek nezaťukal na rameno a neoznámil, že zbožňuje *Ico*. Je to teď v módě - svého času jí ignorovaly masy, ale čistokrevná hratelnost si nakonec získala určitý segment hráčů. Co si budeme namlouvat, je teď *Ico* neoficiální ikonou PlayStation 2, hrou, u které vám nehrozí, že vám někdo dá pěstí za to, že jí máte rádi. Zajímalo by nás sice, kolik lidí, kteří jí vynášejí do nebes, jí skutečně hrálo, ale to už je jiná věc.

V každém případě obliba *Ico* souvisí i s velkým očekáváním *Shadow Of The Colossus*, což je volné pokračování. U vás v Evropě můžete být v klidu (hra vyjde v prvním čtvrtletí 2006), ale my tady za oceánem jsme se těšili - bohužel, *Shadow Of The Colossus* byl v Japonsku odložen až na 27. října, což znamená, že původní americký termín vydání v září nevypadá moc reálně. Vlastně je vyloučený, co si budeme nalhávat. Takže až budete vynášet smetí, dejte si bacha, někdo by se vám mohl chtít vybrečet na rameni...

O hře *The Godfather* už byla v téhle rubrice zmínka - možná si pamatujete, jak jsem škodolibě poznamenal, že se režisér filmové předlohy o hře nevyjadřoval zrovna s respektem. Nyní má zřejmě Electronic Arts další problém, když v New York Times napsali, že zřejmě nebude moci být použit Brandův hlas (Brando namlouval herního kmotra jako poslední práci před svou smrtí!). Důvod? Brando už při nahrávání nebyl v nejlepší kondici a přes velkou snahu budou zřejmě vývojáři muset použít hlas dvojníka. Škodolibě bych mohl poznamenat, že se to zřejmě EA snažila ututlat, ale zaujalo mě něco jiného Brando byl poslední léta proslulý svou leností. Co ho proboha přinutilo, že se zvedl a šel udělat do studia dabing nějaké počítačové hry?


Očekáváme v téhle hře hodně epického cestování. Víte co, něco podobného jako v Pánovi Prstenů, ale ne tak nudné. Nebo tak nějak...

„NYNÍ MÁ ZŘEJMĚ ELECTRONIC ARTS DALŠÍ PROBLÉM"

Poslední postřeh se týká New Yorku - studio Activision v Santa Monice se pochlubilo v tiskové zprávě, že jeho verze města v titulu *True Crime: New York City* strčí do kapsy jakékoliv jiné zpracování v jiné hře. Svou práci popsali jako „přesná jako GPS" a tvrdí, že tu najdete všechny významné body, čtvrti či infrastrukturu (taxíky, metro). Nic proti, ale někteří z nás nemají špatnou paměť a vzpomínají na první díl *True Crime*, který byl zasazen do Los Angeles. Už tehdy se kdosi chvástal věrným zpracováním města, ale výsledkem byla sterilní placka. Takže, přátelé v Activision, varuji vás - bydlím poblíž New Yorku a ve hře si zkontroluji můj oblíbený obchod s DVD v Chinatownu! Slyšíte mě? Opovažte se mě zklamat!

Více o *True Crime* si můžete přečíst v preview na straně 38! Včetně dalších obrázků!

Tak tomuhle říkají věrné zpracování New Yorku? Kde... jsou... žlutá... auta???

Více aut a mají snad být i rychlejší. No, to zní dobře. Ale čekáte-li *GTA*, budete zklamaní.

USA CHARTS

TOP 10 PS2 HER

01 NCAA FOOTBALL 06 (EA)

02 FANTASTIC FOUR (ACTIVISION)

03 DESTROY ALL HUMANS! (THQ)

04 LEGO STAR WARS (EIDOS)

05 STAR WARS: BATTLEFRONT (LUCASARTS)

06 MVP BASEBALL 2005 (EA)

07 MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (EA)

08 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (TAKE 2)

09 STAR WARS E3: REVENGE OF THE SITH (LUCASARTS)

10 BURNOUT 3: TAKEDOWN (EA)

JAP CHARTS

TOP 5 PS2 HER

01 NARUTO: UZUMAKI NINDEN (BANDAI)

02 WORLD SOCCER EVOLUTION ELEVEN 9 (KONAMI)

03 DAI-3-JI SUPER ROBOT TAISEN ALPHA (BANPRESTO)

04 KILLER 7 (CAPCOM)

05 NAMCO X CAPCOM (NAMCO)

japonské oko

マチセ シハキ

PREVIEW

HRY, KTERÝCH SE TU NIKDY NEDOČKÁME

ヂトカスラ

GRANDIA III

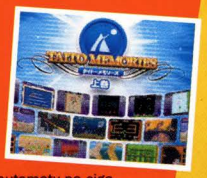
SQUARE-ENIX (GAME ARTS)

A je tu další *Grandia*! Třetí díl je v Japonsku v prodeji a soudě podle první poloviny je to naprosto brilantní. Hrdina je pořádný drsňák, ale zároveň i rošťácký kluk, který sní o létání v oblacích jako hrdina jeho oblíbeného filmu. Hra má chytře pojaté animace, které vypadají naprosto úžasně a bojový systém je taktéž fantastický (stejně jako v prvním dílu, bitvy ve dvojce byly příliš pomalé) - nyní tu jsou vzdušné útoky, což sice zní hrozně, ale ve skutečnosti je to bombastické. Tuhle hru si určitě zapamatujte, je to snad první „dospělácké" RPG, kde hrdinu doprovází jeho vlastní matka! Věřte ale - bitvy jsou masité a opravdu si užijete...

ィスクリ/ヂトカスラ

TAITO ARCADE MEMORIES

TAITO (OUT NOW)



Víte o tom, že Namco před pár týdny vydalo hru nazvanou *Namcollection*, ne? No, není to nic těžkého, podobné věci vydává několikrát do roka. Krabice se tentokrát jmenovala „Padesátiletá historie" (což je vtipné, posledních dvacet let dělá Namco videohry a předtím vyrábělo automaty na cigarety) a mělo to docela úspěch. Taito vydává svou vlastní kompilaci, na které najdete 25 her. Emulace je dokonalá a tenhle disk se hodí do každé „profi" sbírky. Máme rádi staré arkádové hry a na tyhle jsme už skoro zapomněli. Loučím se s vámi a vyrážím zpátky do Akihabary s batohem plným stojenových mincí!

ヂトカウエ

SONIC GEMS COLLECTION

SEGA (OUT NOW)

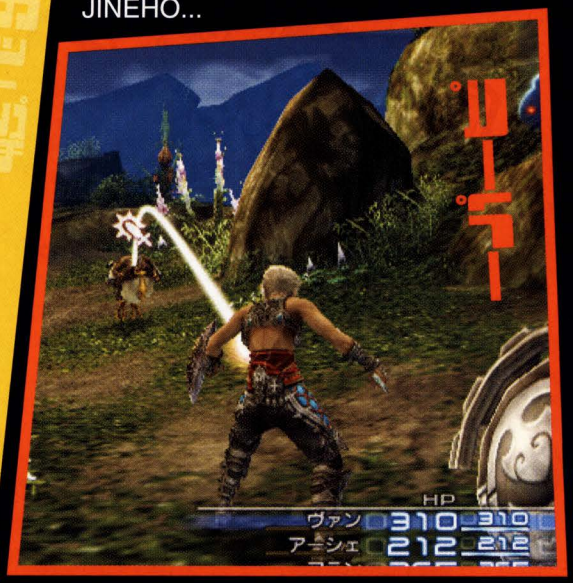
Popravdě řečeno, jsem už Japonec a nemyslím, že by japonský soundtrack Sonic CD byl tak dobrý, jak se povídá. Připomíná mi hudbu, kterou často slýchám v místním koloniálu. A abych pravdu řekl, dokonce se mi ani nelíbí hra. Jenže tahle kolekce je jiná a obsahuje mj. i *Sonic R* (což je úžasná hra) a *Sonic The Fighters* (což je neuvěřitelná prča). Kéž by příští podobná konverze obsahovala *Super Sonic Arcade* a *NiGHTS*! To by bylo! Nicméně mám pro vás jedno důležité upozornění - japonská verze obsahuje také celou sérii *Bare Knuckle*, což je legendární bojovka. Je pravděpodobné, že v evropské verzi nic podobného nebude, protože je to hra dosti násilná a drsná, takže se zřejmě vydavatelé zaleknou případných negativních následků na věkové omezení. Řešení? Dovoz z Japonska!

JEŠTĚ VÍCE O SQUARE

ヂトカスラ

A ZNOVU DRBY O SQUARE ENIX!

JAKO BYSTE NĚKDY ČEKALI NĚCO JINÉHO...



31. července pořádal Square Enix menší „akci" na výstavišti Makuhari Messe. Fanoušci tam byli vpuštěni ve skupinách po padesáti a po vstupu se dočkali šoku - mohli si na deset minut zahrát *Final Fantasy XII*! A nejen to, k vidění tu byla *Final Fantasy VII: Dirge Of Cerberus* jako third-person střílečka, plošinovka *Kingdom Hearts* a *Heavy Metal Thunder*, o jehož žánrovém zařazení bychom mohli vést spory (na jedné straně se na hudebním doprovodu podílel kytarista Marty Friedman z Megadeth, na straně druhé je to neuvěřitelná nuda!) - zdá se to být RPG s opravdu hardcore bojovým systémem. Ale zpátky k *Final Fantasy XII*, která vás určitě zajímá nejvíce. Bylo potvrzeno, že hra bude v prodeji 16. března 2006, což znamená, že byste se v Evropě mohli dočkat pravděpodobně až na konci příštího roku (nebude to nakonec jedna z posledních PlayStation 2 her vůbec?). Pro Square to není dobrá zpráva, původně měli v plánu vydat hru už o dva roky dříve a finanční náklady jsou vzhledem ke zpoždění obrovské. Square mj. potichu vyhodili producenta Yasumi Matsuno (vyhodit někoho v japonských firmách, to už něco znamená!), který byl převelen na nějaké RPG pro Xbox. Ví se už také, že hlavní písničku *FF12* nazpívala a nahrála Angela Aki, japonská dívka zpívající v angličtině. Přímo na zmíněné akci měla koncert a bylo to opravdu dojímavé - skoro jako sledovat dceru na besídce. Jenže já dceru nemám a ani žádnou nechci, takže jsem z toho zas tak naměkko nebyl... ■

ヂハペペハヂホヒヨヅードガヨーヅヂドーヨガヅヂジドッヅヂハガヅヂペヂジッハーハヨーネッヂズド

DESET JAPONSKÝCH KAPEL S NEJHORŠÍM JMÉNEM

Máte rádi seznamy TOP 10, ne? Tady ale nepůjde o humor, napíšu vám totiž jen deset názvů kapel, které jsou podle mne opravdu strašné. Nejde o žádné undergroundové punkové kapely, ale o skupiny, které jsou v Japonsku docela slavné. Máte-li nějaký nápad na jiný „TOP 10" z Japonska, určitě ho pošlete do redakce. Kluci mi ho předají a já to poctivě sepíšu. Tak, tady je ten seznam: 10) The Band Apart; 9) Kick the Can Crew; 8) Glay; 7) KAT-TUN; 6) SMAP; 5) Larc en Ciel; 4) Thee Michelle Gun Elephant; 3) Bump of Chicken; 2) Sould Out; 1) Skoop On Somebody.

KONTROVERZNÍ GENJI

V červnu vydala Sony hru *Genji*, což je opravdu velká hra, která shodou okolností vyjde koncem října i v Evropě (viz preview v minulém čísle). Trochu podivné ale je, že tu *Genji* získalo věkové hodnocení „18+", což je hodnocení, které bylo vynalezeno výhradně kvůli *Grand Theft Auto III* a za několik posledních let ho kromě téhle série získala jen hra *Killer 7*. Hrál jsem *Genji* a nechápu. Proč? Protože je tam krev? Ta je i v *Onimushe* (hodnocení 13+)! Japonsko je země, kde jsou automaty na pivo, protože dětem věříme, že ho tam nebudou kupovat. V každé trafice je kupa komiksů, ve kterých jsou znásilňovány školačky. A pak náhle přijde tohle. Proč proboha? Půjdu po tom a nedám pokoj, dokud to nezjistím. Nashle v příštím čísle!

JAPAN LINE

CO NOVÉHO V ZEMI VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

HAPPY BIRTHDAY

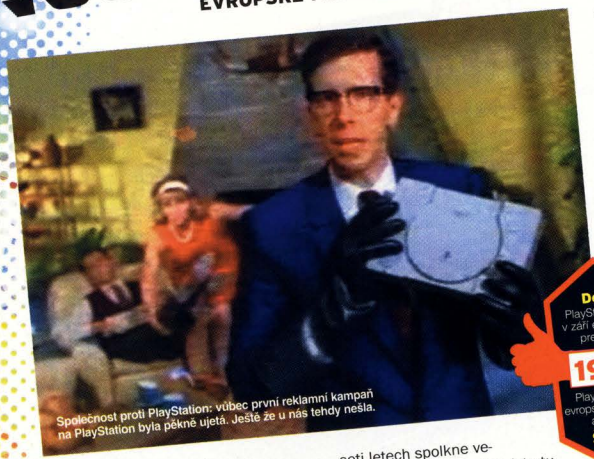
V září 1995 se na svět dostala PlayStation a navždy změnila životy milionů hráčů na celém světě. Na tom by nebylo nic pozoruhodného, kdyby se jí nepodařilo změnit i životy naše. A velmi pravděpodobně i vaše! A to už stojí za pozornost.

O deset let později je PlayStation stále v perfektní formě. PLAY se rozhodl oslavit její jubilejní narozeniny retrospektivním shrnutím. Byli jsme tu celých deset let. Všechno jsme to viděli a všechno jsme to hráli. Teď se rok po roce dozvíte, jaké to bylo. Znovu si prožijme úžasných deset let se všemi překvapeními, úspěchy i zklamáními. Oslavme to!

Y PLAYSTATION

1995 ZAČÍNÁME

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION NA ZAČÁTKU ROKU: 0,0 milionu



Společnost proti PlayStation: vůbec první reklamní kampaň na PlayStation byla pěkně ujetá. Ještě že u nás tehdy nešla.

Byl to takový nudný rok, nic se v něm neudálo. Tedy až do září. PlayStation. Play-Stej-Šn! Když to slovo vypouštíte z úst, automaticky se vám na tváři objevuje úsměv. Jenže byly časy, kdy jste neměli potuchy, co to slovo znamená. Nikdo vám neřekl, že jde o „konzoli, která v následujících deseti letech spolkne veškerý váš čas", ale něco jste tušili. Věděli jste, že to v překladu znamená „hrací stanice". To je podezřelý název. Ve srovnání s Walkmanem, který v ničem nenaznačuje, že půjde o přenosný přehrávač hudby (o iPodu, který zní, jako by šlo o teleport pro agenty z jiných galaxií), to vlastně bylo docela jasné. Dobré jméno.

Sony každopádně až do tohoto okamžiku neudělala žádnou herní konzoli. Jistě, byla slavná díky svým inovacím - zmíněný walkman, CD přehrávač, první domácí video systém (proslulý Betamax, ehm) a transistorové rádio, to je jen několik prvenství na kontě Sony. Přesto byly videohry naprosto neprobádaným územím, kde dominovalo Nintendo, Sega, nebo Atari a kde měly i firmy jako Panasonic nebo NEC mnohem větší zkušenosti. Než přišla PlayStation, byl celý herní svět rozdělen na dvě části - na ty, kdo milovali Sega Mega Drive, a na ty, co mají Super Nintendo Entertainment System. Jen si to zkuste vyslovit. Play-Stej-Šn, to zní přece lépe! Ve své době měla revoluční grafické schopnosti, zvuková kvalita byla srovnatelná s CD. A to jméno. Stojí také za zmínku, že se v České republice zpočátku prodávala za neuvěřitelnou cenu přes 20 tisíc korun. Věřte nebo ne, zájemci byli. Takový je svět Play-Stej-Šn!

Dobře
PlayStation má v září evropskou premiéru!

1995

PlayStation má evropskou premiéru až v září!

Špatně

HRA ROKU

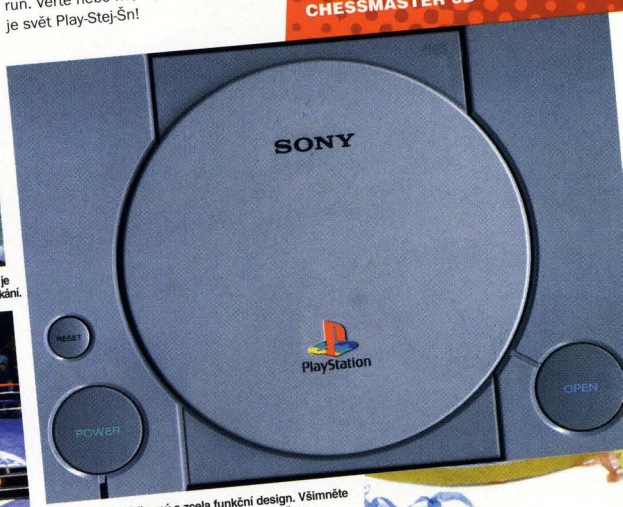
TEKKEN: Kdybychom byli ďábelská finanční korporace, udělali bychom totéž, co udělala společnost Mishima Zaibatsu Group. Sponzorovali bychom turnaj v bojovém umění, kde by se setkali nejlepší světoví bitkaři a dali si do držky. To všechno přitom jen proto, aby dostali šanci rozbít cifernik jednomu staříkovi. Bohužel ale takové možnosti nemáme, takže nám nezbylo než hrát nejlepší mlátičku všech dob s 3D grafikou v arkádové kvalitě a báječnou hratelností. Nejlepší? No, alespoň do doby, než přišel *Soul Blade* a vyrovnal se mu.

ZKLAMÁNÍ ROKU

CHESSMASTER 3D

Jumping Flash: hra, která je překvapivě postavená na skákání.

K-1 Revenge: vzpomínáte? My bohužel ano. Nechápeme proč!



Klasický, nádherný a zcela funkční design. Všimněte si, z jak ladných a jednoduchých tvarů je tvořena.

V Japonsku se prodalo už milion konzolí PlayStation. Konkurenční Sega začíná tušit, že Saturn nebude takové rito, jak si myslela.

PlayStation je vydaná v Evropě. Fanoušci Nintenda kritizují, že lze na PlayStation přehrávat i hudební CD a nejde tedy o „ryzí herní konzoli". Směšné.

V České republice zatím nelze koupit PlayStation přímo od Sony. Lze jí však sehnat jako neoficiálně dovezený produkt, což má za následek neuvěřitelně vysokou cenu - prodávala se za více než 20 tisíc korun!

1995 | LEDEN | ÚNOR | BŘEZEN | DUBEN | KVĚTEN | ČERVEN | ČERVENEC | SRPEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | LISTOPAD | PROSINEC

Sony Computer Entertainment Europe zakládá kancelář v Londýně a připravuje se na premiéru PS1.

Sony v Evropě spouští ironickou reklamní kampaň s titulem „Společnost proti PlayStation". Daří se jí šokovat a PlayStation mizí z pultů.

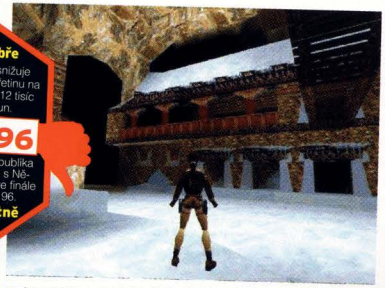
1996 ZOMBÍCI A PRSATICE

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION NA ZAČÁTKU ROKU: 1.6 MILIONU

Ještě dnes nám přijde dotaz, jak se dostat přes kozla v zámku?

Dobře
Sony snižuje cenu o třetinu na zhruba 12 tisíc korun.

1996
Česká republika prohrává s Německem ve finále EURO 96.
Špatně



Lara Croft uvedla do herního světa zástup hrdinek ženského pohlaví.

Rok utekl jako voda a z nás se stali ostřílení hráči PlayStation! CD médium umožnilo, aby se na CD vešlo třicetkrát více dat než na běžnou cartridge, a to při podstatně nižších nákladech. Na PlayStation byl také relativně snadný vývoj, což znamenalo, že se nespočet vývojářů (a samozřejmě i každý vydavatel, který něco znamenal) hrnul k PlayStation a během prvního roku bylo vydáno 34 titulů, které obsadily prakticky všechny myslitelné žánry. Byly tu kvalitní hry jako *Ridge Racer Revolution* a byly tu také ne tak docela kvalitní hry jako *Resurrection: Rise Of The Robots 2*.

PlayStation byla vytvořena s cílem zaujmout širokou hráčskou veřejnost, takže se v roce 1996 dočkala uvedení na trh i speciální PlayStation myš! Chcete hrát strategické hry podobné těm na PC? Zkuste *A-Train* a staňte se dopravním magnátem. Na PC hráči v této době prožívali strašidelné chvilky díky revolučním hrám jako *Quake* a hororům typu *Alone In The Dark*. V roce 1996 se majitelé PlayStation dočkali vlastní hry, která prozkoušela jejich bojácnost. Dostali *Resident Evil*! Revoluce byla na světě, lidé se báli a zároveň si užívali úžasnou strašidelnou a hororovou zábavu.

Aby se nějak vybalancovala temná premiéra Capcomu v žánru survival hororů, přišla na PlayStation na návštěvu sličná dívka se slabostí pro kradení cenných artefaktů. V listopadu 1996 šlo o obrovský hit - miliony hráčů u ovladače zažívaly sexuální fantazie!

HRA ROKU

RIDGE RACER REVOLUTION:

Skvělé, můžete jezdit závody, otevřít víko své PlayStation, vyhodit disk a místo něj tam dát své oblíbené hudební CD. Tenhle známý trik si každý dobře pamatuje, ale upřímně - mnohem lepší bylo to, JAK skvěle se tahle hra hrála. Jen vzpomínka na *RRR* nás skoro rozbrečí. Vzpomínáme na vylepšenou grafiku, stabilnější framerate a vůbec všechny ty volby, u kterých jsme si připadali, jako bychom otevřeli dveře od místní herny.

ZKLAMÁNÍ ROKU

POSEDLOST LAŘINÝMI KRAŤASY

1997 ČAS PRO HRDINY

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION NA ZAČÁTKU ROKU: 3.0 MILIONY

1997 byl rok, který patřil digitálním zvířátkům Tamagotchi, byl to rok, kdy se vědcům podařilo naklonovat ovci, byl to rok, kdy Austin Powers připadal někomu vtipný a kdy Teletubbies ve Velké Británii dokázali poblázнit tříleté publikum. Byl to vpravdě šílený rok!

Pokud jste ale seděli zalezlí u PlayStation, bylo vám mnohem lépe. Mohli jste si užívat dobrodružství Clouda Strife ve *Final Fantasy VII* a mohli jste nadzvukově prolétat úžasnými tratěmi ve *WipEout 2097*. Ano, rok 1997 byl pro PlayStation a hry vůbec rokem hvězdným a hry se také začaly stávat mnohem akceptovanějšími v běžné populaci. Samozřejmě nikoliv v České republice (kdeže!), ale ve vyspělém světě například slavný lifestylový magazín The Face na své obálce otiskl Laru Croft. Tehdy událost obrovského významu! Jenže to nebylo všechno, úchylní hráči si vychutnávali zárodek hudebních her *PaRappa The Rapper* a Infogrames vydali fantastické (a dnes neprávem zapomenuté) *V-Rally*, které ještě asi netušilo, co se s ním za pár měsíců stane. A pak tu bylo skvělé Oddysee, pochopitelně!

Dobře
PlayStation, dva ovladače a paměťovku pořídíte pod 10 tisíc korun.

1997
Robbie Williams zpívá stále dokola Angels a nikdo mu nedá facku!
Špatně

1997 byl rok PlayStation. Nintendo si tenhle rok ale zvolilo pro launch své nové konzole, Nintendo 64. Dnes lze říct, že to byl launch neúspěšný. Takže samé dobré zprávy!

HRA ROKU

FINAL FANTASY VII:

Že nechápete ten humbuk kolem? Vyzýváme vás - přestaňte okamžitě číst PLAY! Každý, kdo považuje tenhle tří-diskový příběh o záchraně naší planety za ztrátu času, není vítaný jako čtenář tohoto časopisu. Naprostý skvost, jedinečná záležitost, nezapomenutelný příběh, podmanivá hratelnost, věrné postavy a... a... ale co vám budeme povídat. *Final Fantasy VII* patří mezi nejlepší hry všech dob a pokud to nechápete, není vám pomoci. Square se vydáním sedmého dílu stal ikonou konzolových RPG her a odstartoval šílenství, kterému se dosud nic nevyrovnalo.

ZKLAMÁNÍ ROKU

HONZOVI SE PLAYSTATION POPRVÉ ROZBILA. PRÝ SAMA OTEVŘELA OKNO A VYPADLA Z DRUHÉHO PATRA...

1996

LEDEN | BŘEZEN | KVĚTEN | ČERVENEC | ZÁŘÍ | LISTOPAD

Už v lednu je v prodeji 34 různých her pro PlayStation, z toho osmnáct nepochází od samotné Sony.

PlayStation už je do České republiky dovážena oficiálně přímo firmou Sony, cena klesla na úroveň přibližně 15 tisíc korun.

Světová produkce PlayStation přesáhla ještě impozantnějších 9 milionů!

Sony ohlašuje vývoj analogového ovladače. PlayStation se stává oficiálním partnerem týmu Prost Grand Prix.

17. listopadu je vydaná *Final Fantasy VII*. Nad smrtí Aeris truchlíme dodnes.

Sony Computer Entertainment Europe vydává svůj první in-house titul - *Total NBA 96*. Vydán je také *Alone in the Dark: One-Eyed Jack*.

Světová produkce PlayStation dosáhla impozantních 7.2 milionu kusů.

1997

BŘEZEN | KVĚTEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | PROSINEC

Věřili byste tomu, že se na světě prodalo už 13.5 milionů PlayStation? Měli byste!

Na Zemi je již 22.5 milionu PlayStation, 6.1 milionu je prodáno v Evropě.

1998 AUTOMOBILOVÝ ZÁZRAK

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION NA ZAČÁTKU ROKU: 7.8 MILIONU

Rok 1998 byl rokem závodního simulátoru *Gran Turismo* a byl to další žánr, který Sony zcela ovládla. Hra, která dokázala grafické schopnosti PlayStation prezentovat ve zcela jiném světle než dosud. Hra, o které jsme tehdy říkali, že má fotorealistickou grafiku a dokonale věcné ovládání, které se chovalo stejně, jako když máte v ruce skutečných 300 koní. Pravda, dnes už se nám to jeví trochu jinak, ale tehdy to BYLA PRAVDA!

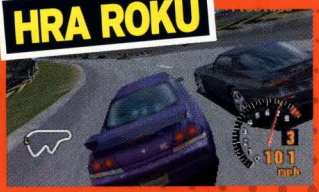
Byl to také rok, kdy malý vývojář jménem DMA Design vydal nenápadnou a v mnoha směrech dosti podivnou hru, ve které jste mohli krást auta a přejíždět chodce. *Grand Theft Auto* získalo věkový certifikát „18" a to přesto, že byla grafika tak primitivní, že jste museli svou představivost používat stejně často jako ovladač.

Ale dost cynismu. Tento rok také PlayStation hodlala konkurovat jediné hře, která jí kdy překonala. *Super Mario 64* na N64 byl „boží", ale v roce 1998 Sony (přesněji Crystal Dynamics) zareagovala, když vyšel *Gex: Enter The Gecko*. Skutečnost, že na PS2 tenhle „úžasný plošinovkový hrdina" dosud nevyšel, vám taktně naznačí, která ze dvou zmíněných her vyhrála. Pak se ovšem objevil pubescentní fialový dráček Spyro a my změnili názor - plošinovky mohou být skvělé i na PlayStation! Díkybohu, pro hráče, kteří neměli smysl pro infantilní hratelnost, tu měl odpověď Capcom, který vydal *Resident Evil 2*, dodnes jednu z nejlepších her série. Dvě postavy, dva příběhy, dvojitá zábava!

Dobře
Můžete se si sednout do auta rodičů v *Gran Turismu!*

1998
„Hratelná" paměťová karta PocketStation NENÍ vydána v Evropě.
Špatně

HRA ROKU



GRAN TURISMO: Když byla hra vydaná ve Spojených státech, Subaru najednou začalo prodávat podstatně více aut. Souvisí to spolu? Jasně! *Gran Turismo* byl sen herního designéra Kazunori Yamauchiho. Chtěl hru, ve které bude hráč moci řídit skutečná auta ve svém obýváku. Chtěl nadupané vozy i malá vozítka, ale na profesionálních okruzích. Nechtěl (nebo spíše nemohl) auta rozbíjet a prozatím nedokázal přesvědčit dost výrobců aut, aby mohl jejich auta do hry umístit, ale i tak to byl hned na poprvé drtivý úspěch. Dodnes když slyšíme Everything Must Go od Manic Street Preachers, nelze si nevzpomenout na nekonečné plnění licencí.

ZKLAMÁNÍ ROKU

KONVERZE *TEKKEN 3* NENÍ ZDALEKA TAK RYCHLÁ JAKO V JAPONSKÉM ORIGINÁLU

1999 A HRAJÍ VŠICHNI!

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION NA ZAČÁTKU ROKU: 16.5 MILIONU

Poslední letopočet s jedničkou na začátku byl ve znamení (nepočítáme-li Nostradama, který světu prorokoval apokalypsu) vydání další herní legendy, *Metal Gear Solid*. Dnes už by něco takového bylo nemyslitelné, ale vyšel tehdy už v únoru! Solid Snake přinesl na PlayStation špiónský žánr, který vtipně spojil s plošinovkovou hratelností *Ape Escape*. Kdo ví, možná hře tehdy pomohla medializace nového DualShocku (ten je s námi dodnes!), ale byl to každopádně obrovský úspěch.

Svěží přístup k ovládání ale nebyl jen doménou opic. Shiny Interactive se rozhodlo, že dvě analogové páčky perfektně sednou k ovládání simulátoru dálkově řízených helikoptér nazvaného *R/C Stuntcopter*. Ano, nebylo vůbec snadné vrtulníky ovládat a ano, moc dobře se to kvůli tomu neprodávalo. Ale vzpomenout snad můžeme! V roce 1999 se také ještě experimentovalo a díky *R-Type Delta* byl čas i na remake staříčkých pecek v nové grafice. Střílečka od Irem byla neuvěřitelná. Stejně jako byly neuvěřitelné první zvěsti o PlayStation 2, které hovořily o výkonu na úrovni největších vojenských počítačů.

Jen proto, že zbývalo 12 měsíců do premiéry PS2, ale nebyla PSone mrtvá. *Quake II* dokázal, že se v konzoli skrývá ještě hodně síly a naši angličtí kolegové hře udělili úchvatných 98%. Dodnes se nám tím chlubí, i když nevíme proč. Ale souhlasíme.

Dobře
Quake II, který byl stejně dobrý jako na PC. A to říkali, že to nepůjde!

1999
Lidstvo se bojí přechodu do roku 2000. Zbytečně.
Špatně

HRA ROKU

APE ESCAPE: Za normálních okolností by tu byl asi *Metal Gear Solid*, ale my vás chceme alespoň trochu překvapit - tahle „podivná" plošinovka vzala stealth žánr, nacpala ho k prasknutí cukrovím, přidala unikátní ovládací systém, díky kterému jste kolem sebe jako Spike mohli pomocí páčky nového DualShocku švihat sítí a chytat opice. Byla to hodně svěží záležitost, která si získala i řadu hráčů, jež plošinovky neměli v lásce. Pochytat je všechny? Něco nám to připomíná... tohle byla každopádně klasika!

ZKLAMÁNÍ ROKU

HUMBUK KOLEM VZTAHU LEWINSKÉ A CLINTONA!

1998

LEDEN | BŘEZEN | KVĚTEN | ČERVEN | ZÁŘÍ | LISTOPAD

Sony vyvíjí miniaturní PDA zařízení s mini displejem, které je nadstavbou paměťové karty.

Vychází první číslo Oficiální Českého PlayStation Magazínu od našeho vydavatelství.

Psygnosis, tvůrci série *Wipeout*, se stávají součástí Sony Europe.

Oficiální cena PlayStation klesla již na 80 liber, i v České republice už se prodává za snesitelných 5 tisíc korun.

A jsme na 28,2 milionech, z toho 7,8 v Evropě! Prodáno bylo už 200 milionů her, jen v Japonsku je k dispozici 1150 různých titulů.

Sony představuje svůj DualShock a novou edici PlayStation, která při přehrávání hudby zobrazuje grafické efekty.

Na světě už je 43,4 milionů PlayStation.

1999

BŘEZEN | KVĚTEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | PROSINEC

54,4 milionů PlayStation prodáno na celém světě.

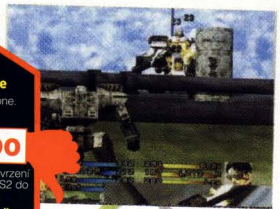
Cože? Prodalo se už 65,2 milionů PlayStation? Na světě? A v Evropě už 24,8? Tak to je tedy něco...

2000 VŠICHNI JSME KONEČNĚ VYROSTLI

EVROPSKÉ PRODEJE PSONE A PS2 NA KONCI ROKU: 31.9 MILIONŮ

PlayStation 2 je tady! *Ridge Racer V* ale nevypadá zas tak o moc lépe než jeho předchůdci.

Parasite Eve 2 demonstruje, že byl rok 2000 stále velmi plodným i pro PSone.



Tahové souboje mechů ve *Front Mission 3* měly něco do sebe.

Dobře
Nová PSone. Jupí!

2000

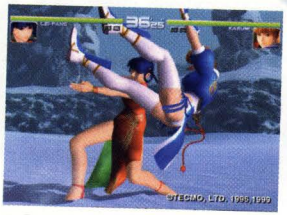
Nesmyslná tvrzení vynášející PS2 do nebes.

Špatně

Rok 2000 přišel a svět kupodivu neexplodoval. A nejen to, PlayStation se dočkala nového kouzelného designu a zmenšené verze nazvané PSone - za což Sony požadovala jen pár tisíc korun se záměrem dostat do svých spárů i menší děti a s nadějí, že díky bateriím a displeji umožní hráčům hrát na cestách. První se vyplnilo, druhé nikoliv.

Sony ale především připravovala launch své konzole nové generace a rozjela nevídaný marketing, kterým oblbla i George Lucase - ten tvrdil, že může s PlayStation 2 vytvářet hry s vizuální kvalitou na úrovni Star Wars: Episode I. Sony dokonce dosáhla toho, že byla PS2 kvalifikovaná jako zbraň a nelze ji tedy převážet přes hranice. Jasně, moc měla velkou a pro hry znamenala totéž co extáze pro elektronickou hudbu a Ježíš pro křesťany, ale za ty peníze to byl docela drahý špás. Přesto - PlayStation 2 byla skutečností! Jenže když pak ten proslulý Emotion Engine měl pohánět hru jako *Fantavision*, kdekdo cítil zklamání. Oprávněně.

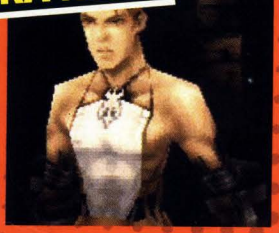
Zklamání bylo v prvních týdnech cítit na každém kroku. *Ridge Racer V* vypadal solidně, ale byla to prostě jen hezčí verze předchozího *Ridge Racera* a při multiplayeru ve dvou jste nemohli hrát kvůli všudypřítomné mlze. Přesto byl rok 2000 rokem podařeným. Nejen že jsme se nedočkali apokalypsy, ale dočkali jsme se nové PlayStation, která další rok ukázala, co dokáže!



Dead or Alive 2 ukázal, jak díky technologii udělat holky více sexy.

Dino Crisis 2: Tahle kombinace *Parasite Eve* a *Resident Evil* nebyla dokonalá, ale lepší než *Dino Crisis 3*.

HRA ROKU



VAGRANT STORY: Premiérové PS2 hry by mohly být dvakrát lepší, než byly a stejně by tahle hra vyčnívala. Sežeňte si ji dnes, zapněte volbu grafického vylepšení starých her a uvidíte hru, která stále vypadá moderně, s fantastickými texturami a RPG bojovým systémem, který je dodnes nepřekonán. Jde vlastně o sérii dungeonů s logickými úkoly a souboji, kde je kombinovaná akce s tahovou strategií - to vše v produkční kvalitě od Square Enix a v uvěřitelném fantasy prostředí. Není to nic tak velkolepého jako *Final Fantasy*, ale masitá hratelnost má grády - pokud jste nehráli, musíte vidět!

ZKLAMÁNÍ ROKU

OBROVSKÝ HYPE KOLEM PLAYSTATION 2 ZPŮSOBIL, ŽE JE PO LAUNCHI VELKÁ ČÁST HRÁČŮ ZKLAMANÁ

Bishi Bashi Special je další důvod, proč byl rok 2000 lepší na PSone než PS2!

2000

LEDEN — Planetu Zemi okupuje již 71,8 milionů exemplářů první verze PlayStation. Každý obyvatel České republiky by jich mohl mít sedm. Včetně nemluvňat a důchodců!

ÚNOR — Vzniká internetový server www.playstation.com.

BŘEZEN — 4. března je do prodeje v Japonsku uvedena PlayStation 2. Okamžitě se prodává 980 tisíc kusů.

DUBEN — Na konci března už je prodáno 1,41 milionů PlayStation 2!

KVĚTEN — Sony oznamuje, že se v Evropě dočkáme PlayStation 2 už v září.

ČERVEN — Square Enix dokončuje *Vagrant Story* - důkaz, že kvalitní tituly pro PSone stále existují.

ČERVENEC — Sympatická zmenšená PSone se dočkává japonské premiéry.

SRPEN — PlayStation 2 uvedena i v Evropě. Zájem převyšuje nabídku, v prodeji je jen omezený počet exemplářů a v České republice je uspokojeno jen několik stovek zájemců. Ostatní musejí počkat

ZÁŘÍ

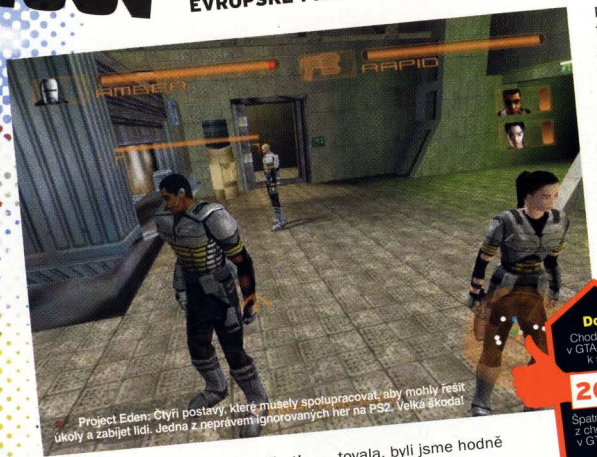
ŘÍJEN — V Japonsku se začíná prodávat dálkové ovládání pro PlayStation 2. Zákazníci si stěžují, že jim PS2 přehrává filmy zeleně!

LISTOPAD

PROSINEC

2001 ZROZENÍ NÁSILÍ

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION 2 NA ZAČÁTKU ROKU: 2.63 MILIONU



Project Eden: Čtyři postavy, které musely spolupracovat, aby mohly řešit úkoly a zabíjet lidi. Jedna z neprávem ignorovaných her na PS2. Velká škoda!

PlayStation 2 se začíná zahřívat! Jásejte! Technologie Geo-mod vám umožní střílet kulky skrze zdi - přestáváte potřebovat klíče k zamčeným dveřím a můžete dokonce zničit celou zeď. *Red Faction* od THQ v roce 2001 vypadala opravdu úžasně a když nám tehdy THQ hru prezentovala, byli jsme hodně nadšení! Mohli jsme používat TNT k vytvoření malé nebo větší díry v zemi a dostat se skrze ní někam úplně jinam, než jsme původně zamýšleli. Možnosti FPS žánru se zdály být netušené. Samozřejmě, že finální verze hry nebyla postavena na strategickém využití technologie Geo-mod, ale alespoň jsme měli slušnou střílečku. To nám stačilo.

Rok 2001 byl také rokem násilí! V prvních měsících jsme rozbíjeli zdi a házeli bomby na horníky, v pozdějších jsme pak pořádali nájezdy na nebohé chodce, které jsme jednoho po druhém nemilosrdně ubíjeli baseballovou pálkou. Bylo tu *Grand Theft Auto III* a dodnes si pamatujeme větu Honzy, který při recenzování prohlásil slavná slova „Nejsem si jistý, jestli chci, aby tohle jednou hráli moje děti." Verze, která byla později v obchodech, už naštěstí nebyla tak krvavá a bezohledná - v *GTA III* beztak nešlo o násilí. Šlo o svobodu. Jen málo her dokáže vytvořit nový žánr a *GTA III* se to podařilo - vytvořilo žánr, který je i o čtyři roky později stále nejoblíbenější. Mnoho her si „vypůjčilo" elementy z této série, ale jen Rockstar ovládá ten správný recept.

Dobře
Chodci, které v GTA III ubíjíte k smrti.

2001

Špatné svědomí z chodců, které v GTA III ubíjíte k smrti.
Špatně

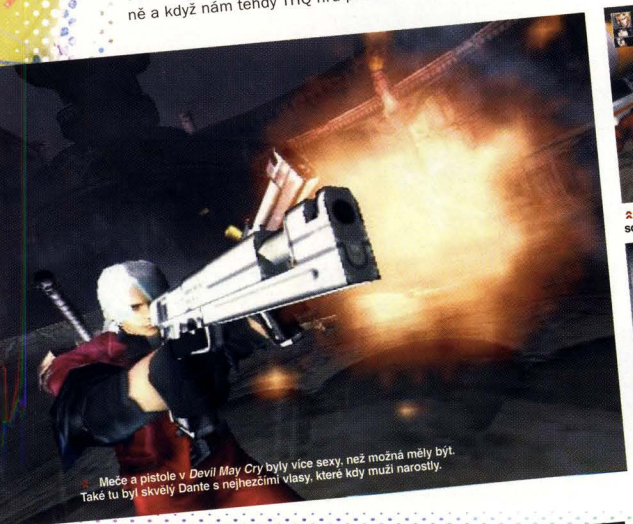
HRA ROKU

We gotta shut him up, permanently.

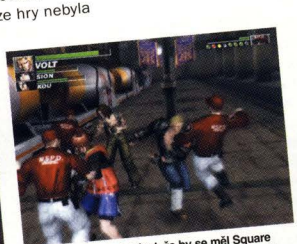
GRAND THEFT AUTO III: Pokud jste měli v roce 2001 PlayStation 2, možná jste byli spokojení, ale rozhodně ne nadšení. Auta už jste řídili na první PlayStation a totéž platilo o third-person adventurách a dalších žánrech. Jen to dříve nevypadalo tak dobře. Teprve *GTA III* ukázalo, že moderní hry nejsou jenom o vylepšené grafice, ale také o celém novém konceptu. Nová technologie zkrátka může změnit od základu i tradiční herní koncepty (řízení auta, střílení lidí). Kompaktní disk nám dal znamení, že se schyluje k interaktivnímu filmu a *GTA III* to dokázala zrealizovat. Proto je stejně důležitá jako *Pac-Man* nebo *Space Invaders*.

ZKLAMÁNÍ ROKU

THE BOUNCER. MNOHO JSME NEČEKALI, ALE TOHLE?

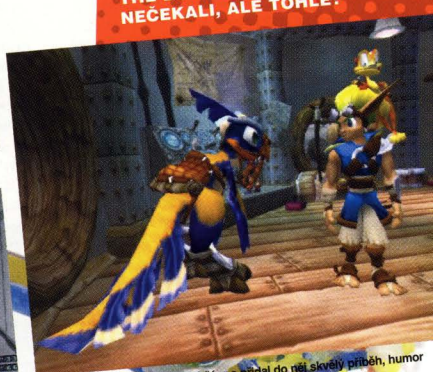


Meče a pistole v *Devil May Cry* byly více sexy, než možná měly být. Také tu byl skvělý Dante s nejhezčími vlasy, které kdy muži narostly.



The Bouncer dokázal, že by se měl Square soustředit na velkolepá RPG. Tohle bylo děsné!

Time Crisis Project Titan byla zřejmě jedna z posledních kvalitních her této série.



Jak & Daxter vzal zastaralý žánr a přidal do něj skvělý příběh, humor a neotřelé postavy. Dopadlo to paráně.

Na zeměkouli je už téměř 15 milionů PlayStation 2. V březnu to bylo deset. To je tedy rychlost!

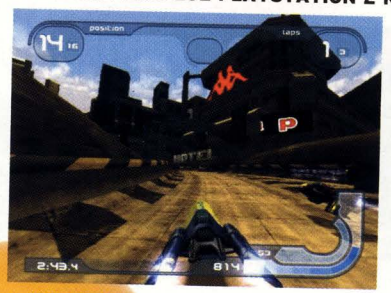
Dvacet milionů PlayStation 2 na světě. Rozumíte? DVACET MILIONŮ PLAYSTATION 2!

2001

LEDEN	ÚNOR	BŘEZEN	DUBEN	KVĚTEN	ČERVEN	ČERVENEC	SRPEN	ZÁŘÍ	ŘÍJEN	LISTOPAD	PROSINEC
Sega vzdává svůj vlastní hardware a oznamuje, že bude vyvíjet hry pro PlayStation 2.		10 milionů PlayStation 2 na kontě Sony! Z toho 2,63 milionů v Evropě.					Cena PlayStation 2 je snížena na 199 liber, u nás se blíží magické hranici 10 tisíc korun.				

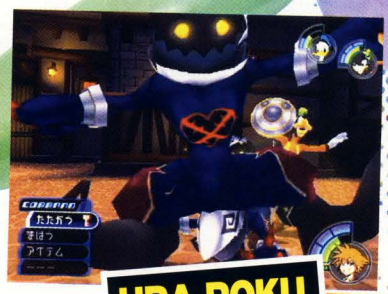
2002 A JEDEME Z KOPCE! A RYCHLEJI!

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION 2 NA ZAČÁTKU ROKU: 8.8 MILIONU



WipEout Fusion: Je rychlý, je zběsilý a za tři roky ho strčí do kapsy přenosná verze a dokáže, že čas je největší nepřítel her.

Metal Gear Solid 2 se téměř celý odehrával na ropné plošině. Geniální nápad, i když nás to trochu zklamalo.



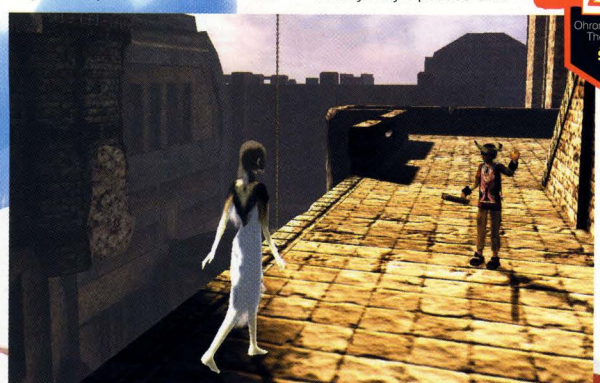
Rok, který patřil našemu předchůdci - časopisu PSM2. To byl 2002. Ale k tomu všemu ještě navrch vyšlo pár neuvěřitelných games. Na začátku roku stačil jeden jediný pohled na termínovku a bylo jasné, že je zle. Leden: *Barbarian*? *Defender*? No tedy! *SOCOM*, *Tony Hawk's 3*, *Stuntman*. To už je lepší, ale stejně! Pak přišel únor a s ním *Metal Gear Solid 2*. I ten nás kupodivu (přes výtečnou grafiku, vylepšené ovládání a first-person střílení) dokázal částečně zklamat.

Už už to vypadalo, že si PlayStation 2 vybrala oddychový čas, ale pak se ukázalo, že jde o stejně silný rok jako ten předtím i ten potom. Vedle jistoty v podobě *GTA: Vice City* jsme se dočkali fantastické střílečky *Medal of Honor: Frontline* (škoda, že následující díly už zůstaly za očekáváním), překvapivě podařené bojovky *Virtua Fighter 4* a zejména zrodu nového plošinovkového krále - dvojice Ratchet a Clank. Moderní plošinovky to mají z nějakého důvodu obtížné a většina z nich se nedokáže vyhnout velkému množství pastí, které na ně číhají - *Ratchet & Clank* to ale dokázal, když po vzoru *Jaka* skloubil vybalancovanou hratelnost s vtipným příběhem a svého kolegu ze stáje Sony dokonce překonal. Náš bývalý šéfredaktor sice dodnes horuje pro *Sly Racoon* (dobrá, slušné to je, ale špička žánru?), ale to je jen malá černá tečka na jeho blankytně bílé povaze. Jak by řekla Regina.

Dobře
Vylodění na Omaha Beach v MOH: Frontline.

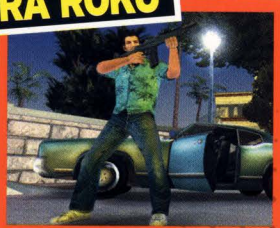
2002
Ohromné zklamání The Getaway.

Špatně



Ico! Někteří ho nepochopili (zejména ti, které jejich rodiče v dětství neobjímali), většina ho nehrála. Ale ti, kteří ho znají, vědí!

HRA ROKU



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY: Nahrávací obrazovka byla navržena tak, aby vypadala jako nahrávací obrazovka Commodore 64. Takhle nějak vypadá spuštění hry, která vzdává holt 80. létům. A k tomu všemu, co měla *GTA III*, nyní *Vice City* přidalo jednu novou věc (dobrá, kromě motorek!) - nostalgii. Což není tak špatné, když uvážíte, jak moderně hra vypadá. Ale k čertu s nostalgií, my jsme sice často zamačkávali slzu, ale hru si nakonec skvěle užili i hráči mladší generace, kteří nevyrůstali s Hložkem a Kotvaldem, ale s Kelly Family. Rockstar to dokázal i podruhé.

ZKLAMÁNÍ ROKU

SPYRO A CRASH V PODÁNÍ JINÝCH VÝVOJÁŘŮ ZTRATILI VEŠKERÉ KOUZLO.

2002

LEDEN | ÚNOR | BŘEZEN | DUBEN | KVĚTEN | ČERVEN | ČERVENEC | SRPEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | LISTOPAD | PROSINEC

Vychází první číslo nového magazínu PSM2!

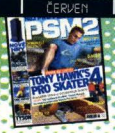
Angel of Darkness, nová hra v sérii *Tomb Raider*, prý bude vydaná exkluzivně na PlayStation 2. Lidé jásají, ale ještě netuší, že k tomu nemají nejmenší důvod.

Na trh se dostává PlayStation 2 Linux kit. V Evropě je prodáno už 8,8 milionu PS2.

V prodeji je *Medal of Honor: Frontline*.

Hráči dostávají dávku speciálních PS2 her včetně *Gran Turismo 3*, *Tekken Tag Tournament*, *Crazi Taxi* a *Red Faction*.

Oficiální LCD displej pro PSone je uveden do prodeje. V kombinaci s konzolí můžete nyní hrát na cestách, například v autě!



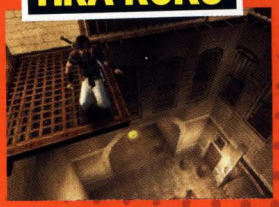
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty je dokončen a vydán - hráči jsou šokováni, že v něm hrají za Solid Snaka jen polovinu času.

Grand Theft Auto: Vice City je v prodeji!

2003 ROK OBROZENÍ

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION 2 NA ZAČÁTKU ROKU: 12.1 MILIONU

HRA ROKU



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME: Sedm let. To je věk, kdy se začíná vypracovávat pud sebezáchovy a strach - do téhle chvíle jste schopni vlézt na jakkoliv děsivou horskou dráhu. Jakmile jste starší, začnete se třást a budete si všechno daleko více rozmýšlet. *Prince of Persia* vám umožňuje dělat to všechno, čeho se ve skutečnosti bojíte! A kromě toho - tahle hra úžasně vypadá a má příkladně řešené ovládání, takže vám nic nebrání vychutnat si poutavý příběh plný skvělých logických hádanek a neotřelé herní mechaniky.

ZKLAMÁNÍ ROKU

CHARLIE'S ANGELS - UŽ JSME NEVĚŘILI, ŽE NĚKDO ZKUSÍ PŘEKONAT REKORD O NEJHORŠÍ FILMOVOU HRU. A PŘECE - DOKÁZALI TO!

Zatímco naši britští kolegové slaví sté číslo, my koncem roku pomalu začínáme připravovat první číslo české verze PLAY. Z laboratoře Kena Kutaragiho přichází dobré zprávy: PSP neboli PlayStation Portable je prezidentem Sony Computer Entertainment popisovaná jako walkman pro 21. století. Zajímavé srovnání, ale vzhledem k obrovské popularitě iPodu od Apple trochu vázne. PSP má ještě rok do premiéry, nebo nám to alespoň tvrdí Sony!

Náš japonský přítel také oznamuje zbrusu nové zábavní zařízení nazvané PSX. Zvěsti tvrdí, že jde v podstatě o PlayStation 3, protože PSX je původní označení pro první PlayStation. Není to pravda. Jde o PlayStation 2 s harddiskem zařízeným pro nahrávání pořadů z televize, přehrávání a střih filmů, ukládání digitálních fotografií a samozřejmě hraní PS2 her. PSX není příliš úspěšná a je vydaná pouze v Japonsku.

Rok 2003 ale nebyl jen o novém hardwaru - byl to také rok fantastických her. Po trochu nudném roce 2002, kdy jsme si mysleli, že jsme co do technologické kvality na vrcholu (a kdy jsme se dočkali zejména nových pokračování nekonečných sérií), se ukázalo, že mohou být hry ještě hezčí a lepší. Ale na vydávání pokračování se bohužel nic nezměnilo - v tomto směru se „předvedli" zejména v EA a Ubisoftu. *Prince of Persia: Sands of Time* byl jedním z velmi příjemných překvapení, podobně rozkošný byl i *Beyond Good & Evil* a potěšil i *Splinter Cell*. O vítězi tohoto malého duelu tedy bylo v podstatě rozhodnuto. Videohry jsou znovu zábavné. A hezké. A skvělé. Hry jsou zpátky!

Dobře
Druhé díly *Jaka* a *Ratcheta* znovu lepší!

2003
Končí náš předchozí magazín PSM2.

Špatně

Amplitude: Chce to jen trochu správné načasování a budete se cítit, jako byste hráli na flétnu v tisícičlenném orchestru.

Broken Sword: The Sleeping Dragon se pokusil o oživení legendárních adventure. Neúspěšně, i když to nebyla špatná hra.

Beyond Good & Evil: Typický příklad špičkové hry, která se bohužel vůbec neprodávala.

Soul Calibur II: Fakt dobrá pecka, ale proč tu jen nemohl být Weapon Master režim ze *Soul Blade*?

Enter The Matrix: Typický příklad špatné hry, která se ehm... vůbec neprodávala. Ale bohužel pořád víc, než *BG&E*. Lidi, otevřete oči!

Loučíme se s magazínem PSM2 - vychází poslední 16. číslo.

Ve vyspělé Evropě je zprovozněna internetová podpora multiplayeru s PS2. U nás nefunguje dodnes.

2003 | LEDEN | ÚNOR | BŘEZEN | DUBEN | KVĚTEN | ČERVEN | ČERVENEC | SRPEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | LISTOPAD | PROSINEC

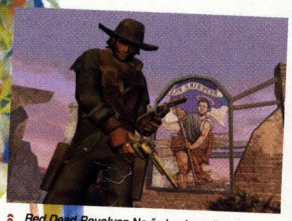
Světové prodeje jedné nejmenované konzole dosahují neuvěřitelných 50 milionů.

Sony oznamuje přenosnou platformu PSP, která prý bude umět všechno! Má být vydaná na konci roku 2004.

21. listopadu startuje prodej *Prince of Persia: Sands of Time*.

2004 JSME NA VRCHOLU!

EVROPSKÉ PRODEJE PLAYSTATION 2 NA ZAČÁTKU ROKU: 14.6 MILIONU



Red Dead Revolver: Ne že bychom žebrali, ale jestli byla jedna hra, která by si zasloužila sérii, byla by to tahle!

Burnout 3: Jediná chyba - nebyly tam žádné skladby od Faith No More.

Vzpomínáte na tu slávu, když byla PlayStation „předělána" a Sony představila sexy PSone? Totéž se vloni stalo s PS2. Což znamenalo jediné - invazi nových hráčů! Byl to také ten pravý čas pro první informace o PlayStation 3. Začaly se objevovat první zvěsti a falešné obrázky toho, jak PlayStation 3 rozhodně nebude vypadat. Byla to ale docela zábava. Rok 2004 byl také rokem jednoho velkého zklamání. Řada časopisů skočila Atari na lep a hru vychválila do nebes. Ne tak my. *Driv3r* byl opravdu neuvěřitelně špatný - dali jsme mu 71 %, což vlastně není tak hrozné na hru, která obsahuje více chyb než diktáty v 7. třídě zvláštní školy. Prakticky stejně zklamaní jsme byli odložením čtvrtého dílu *Gran Turismo*, ale v jiných ohledech to vůbec nebyl špatný rok. Vlastně naopak, byl nejlepší - PlayStation 2 se dostala na vrchol a rok 2005 už byl ve znamení mírného sestupu.

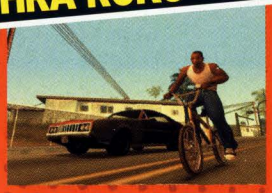
Dobře
Začíná vycházet PLAY!

2004
Řecko vyhrává EURO. Místo nás.

Špatně

Jedna věc jsou předem zaručené hity (nebylo jich málo - *Pro Evo*, *Ratchet & Clank 3*, nebo skvělý nový *Splinter Cell*, který dal zapomenout na odložený *Snake Eater*), ale co takhle nějaké příjemné překvapení? Midway potěšilo originální akční hrou *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, kde jste používali nadpřirozené schopnosti. Byla to neskutečná zábava. Kde je proboha pokračování? Tisíckrát na ně nadáváme a když jednou chceme, tak je ticho po pěšině...

HRA ROKU



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS: Kritizovat můžete jakoukoliv naší předchozí volbu, ale o nejlepší hře roku 2004 není nejmenšího sporu. Rockstar North vzal svůj vlastní „GTA" žánr, který už dříve vytvořil, a dokázal ho posunout do neuvěřitelných výšin. *San Andreas* je slavný hlavně pro své „interaktivní násilí", ale ve skutečnosti nabízí mnohem více. To jen ti, kdo hru kritizují pro špatný vliv na mládež, nevidí to, co je na hře vůbec nejlepší. Jasně, bavili jsme se při vraždění, loupení a dalších nekalostech. Ale velikost téhle hry pochopíte, až když v bouřce sjíždíte na BMX vysokou horu. Tahle hra má duši!

ZKLAMÁNÍ ROKU

DRIV3R. NO COMMENT!

2005 ZPÁTKY DO SOUČASNOSTI

SVĚTOVÉ PRODEJE PLAYSTATION 2 NA ZAČÁTKU ROKU: 90 MILIONŮ

A jsme v současnosti. Rok 2005 byl ve znamení PlayStation 3. Sony rozjíždí svou reklamní masáž a čekáme, že každý den oznámí, že bude PS3 léčit AIDS. Samozřejmě to mnoho lidí nezastavilo před tím, aby Sony kritizovali za demonstraci výkonu konzole na E3 - i když jednoznačně uvedla, že jde jen o předběžné záběry nehotového hardwaru, tisíce notorických stěžovatelů Sony bombarduje znechucenými stížnostmi. Na druhou stranu není divu, po nesmyslných tvrzeních, které doprovázely premiéru PlayStation 2, jsou lidé zkrátka mnohem ostražitější. Hideo Kojima, tvůrce série *Metal Gear* dokonce tvrdí, že bude konzole tak výkonná, že na ní nebude nikdo schopen efektivně programovat. Nebo alespoň nebude možné využít všeho, co PS3 nabízí.

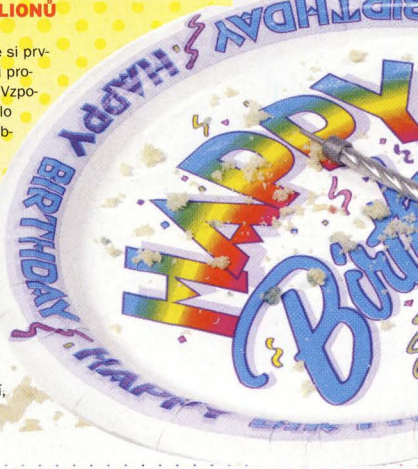
Slavíme deset let od premiéry PlayStation v Evropě. V těchto deset let konzole ušla dlouhou cestu - naučila lidi, jak trávit volný čas, a z luxusního zařízení se stala laciná hračka, která zabaví pětileté špunty. Došlo na PlayStation 2, pak i na zmenšenou verzi a znovu se produkt z původního statutu výlučné konzole dostal do situace, kdy si jej může dovolit široká veřejnost.

Kojima tedy může mít ohledně PS3 pravdu. Možná je opravdu příliš výkonná. Ale stejná byla situace s PlayStation a PlayStation 2. Srovnejte si první PSone hry s pozdějšími projekty typu *Vagrant Story*. Vzpomeňte si, jak dlouho trvalo PS2, než se na ní objevily nádherné hry jako *King Kong* nebo *Black*. PS3 má prý vydržet dvakrát déle, takže není úplně fér o ní hovořit jako o příliš výkonné. Rok 2006 bude pro PlayStation opět úžasným rokem. Samozřejmě hlavně proto, že to bude něco nového. Ale stejně to bude v roce 2008, 2011 a dokonce i 2016. Všechno nejlepší, PlayStation!

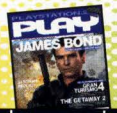
Dobře
PSP konečně i v Evropě!

2005
Stále méně PS2 her

Špatně



Vychází poslední číslo magazínu Oficiálního PlayStation Magazínu.

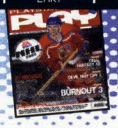


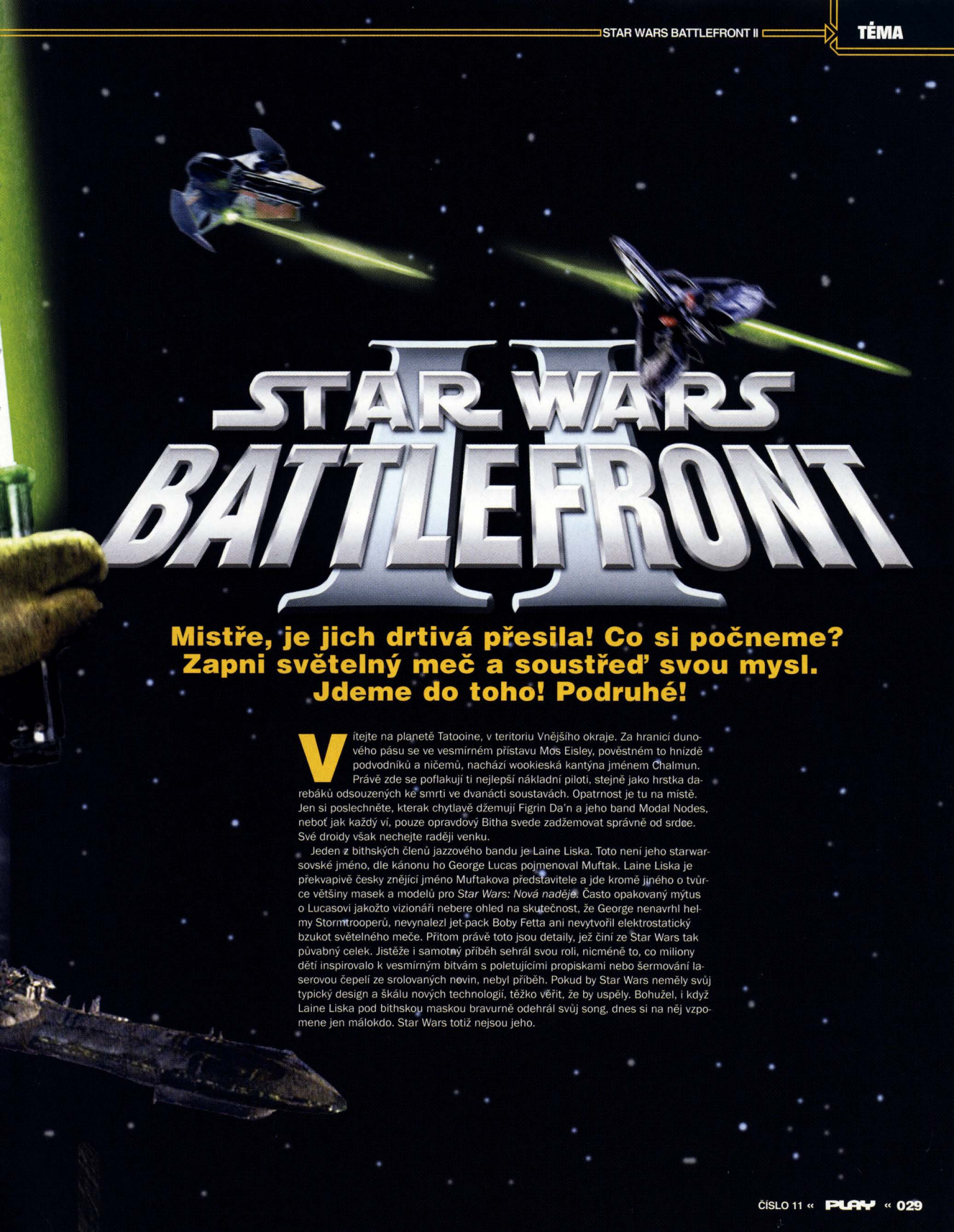
Driv3r je dokončen a stává se hrou, která je nejčastěji vracena do bazaru.

San Andreas se dostává do prodeje a jen ve Velké Británie se prodává milion kusů během 8 dnů! Také prodeje v ČR jsou rekordní.

2004 | LEDEN | ÚNOR | BŘEZEN | DUBEN | KVĚTEN | ČERVEN | ČERVENEC | SRPEN | ZÁŘÍ | ŘÍJEN | LISTOPAD | PROSINEC

Vychází první číslo nového časopisu PLAY. Znáte, ne?





STAR WARS BATTLEFRONT II

Mistře, je jich drtivá přesila! Co si počneme? Zapni světelný meč a soustřeď svou mysl. Jdeme do toho! Podruhé!

Vítejte na planetě Tatooine, v teritoriu Vnějšího okraje. Za hranicí dunového pásu se ve vesmírném přístavu Mos Eisley, pověstném to hnízdě podvodníků a ničemů, nachází wookieská kantýna jménem Chalmun. Právě zde se poflakují ti nejlepší nákladní piloti, stejně jako hrstka darebáků odsouzených ke smrti ve dvanácti soustavách. Opatrnost je tu na místě. Jen si poslechněte, kterak chytlavě džemují Figrin Da'n a jeho band Modal Nodes, neboť jak každý ví, pouze opravdový Bitha svede zadžemovat správně od srdce. Své droidy však nechejte raději venku.

Jeden z bithských členů jazzového bandu je Laine Liska. Toto není jeho starwarsovské jméno, dle kánonu ho George Lucas pojmenoval Muftak. Laine Liska je překvapivě česky znějící jméno Muftakova představitele a jde kromě jiného o tvůrce většiny masek a modelů pro *Star Wars: Nová naděje*. Často opakovaný mýtus o Lucasovi jakožto vizionáři nebere ohled na skutečnost, že George nenavrhl helmy Stormtrooperů, nevynalezl jet-pack Boby Fetta ani nevytvořil elektrostatický bzukot světelného meče. Přitom právě toto jsou detaily, jež činí ze Star Wars tak půvabný celek. Jistěže i samotný příběh sehrál svou roli, nicméně to, co miliony dětí inspirovalo k vesmírným bitvám s poletujícími propiskami nebo šermování laserovou čepelí ze srolovaných novin, nebyl příběh. Pokud by Star Wars neměly svůj typický design a škálu nových technologií, těžko věřit, že by uspěly. Bohužel, i když Laine Liska pod bithskou maskou bravurně odehrál svůj song, dnes si na něj vzpomene jen málokdo. Star Wars totiž nejsou jeho.

Palbu takové síly neodrazíme!

Sakra, proto tak nerad lítám!

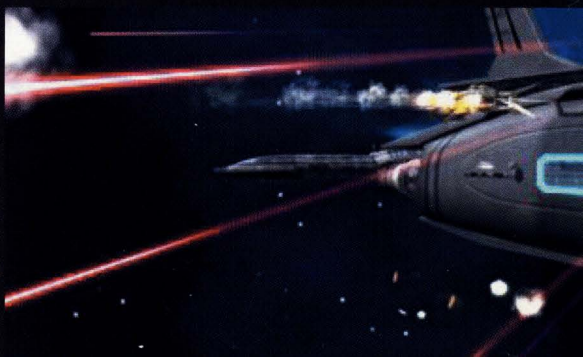
„Dá se hrát za Jedie, dá se hrát za Sitha, ale všechno má svá pravidla."

Existuje teze, dle které George Lucas a Steven Spielberg navždy zdecimovali americkou (a potažmo tak celosvětovou) kinematografii. Během sedmdesátých let procházela tato umělecká forma významným přerodem a díky filmům, jako byly *Francouzská spojka* nebo *Kmotr*, došla dospělosti do té doby spojované jen s evropskou tvorbou. *Čelisti* a *Star Wars* však s veškerými podobnými trendy udělaly krátký proces. Nové filmy jsou čím dál rychlejší, závisí na napětí a akci. Jde jim o to přilákat diváka, pobavit a po té mu navrch prodat tričko nebo památeční figurku.

Je zvláštní, že ačkoliv je Lucas často oceňován jako režisér, více než na hercích mu vždy záleželo na technických maličkostech. Nikoho léta ani nenapadlo, že by bitva o Yavin potřebovala přidat počítačem generované scény, leč George ji dvě dekády po premiéře přetvořil. Nabízí se otázka, zda-li ve shodném duchu za nějaký čas nepřehodnotí třebas scénu zrodu Darth Vadera ze *Star Wars: Pomsta Sithů*, aby tak okatě nepřipomínala oživení Frankensteinova monstra. Uvidíme.

Ještě před pár lety by myšlenka dodatečného šťourání do filmu byla považována za nestoudnou. Nyní Greedo střílí jako první a nám nezbývá než doufat, že nové filmy bude vůbec kdy možné považovat za dokončené dílo. Počítačová vizáž nové trilogie je pro dnešního diváka diametrálně odlišná od „opotřebovaného" vesmíru původních filmů. Vše je tak čisťounké a nablýskané. Veškerý inventář působí, jakoby byl zrovna rozbalen z celofánu a vystaven do výkladní skříně. Moorův zákon udává, že se výkon procesoru každých osmnáct měsíců zdvojnásobí. To, co bylo vrcholem vizualizace před rokem a půl, se dnes jeví jako zcela všední, a proto například textury, nad kterými jsme dříve žasli a lebedili si, že snad nemohou být reálnější, se při srovnání se současnou špičkou zdají být úplně bez života. Právě závislost na technologii spojuje moderní Star Wars filmy s herní branží více, než by nám bylo milé. Oba formáty nabývají tvaru prostřednictvím techniky, s čímž souvisí, že okamžikem jejich dokončení započne neodvratný proces stárnutí.

Od *Battlefront II* přirozeně očekáváme víc než od předchozí části. Očekáváme dokonalejší grafickou prezentaci, lépe vybalancovaná herní pravidla, zkrátka větší a chutnější dávku Star Wars univerza. Jste-li pozorný fanda, toho všeho se dočkáte, třebaže i první díl stále ve své konkurenci hrdě obstojí.

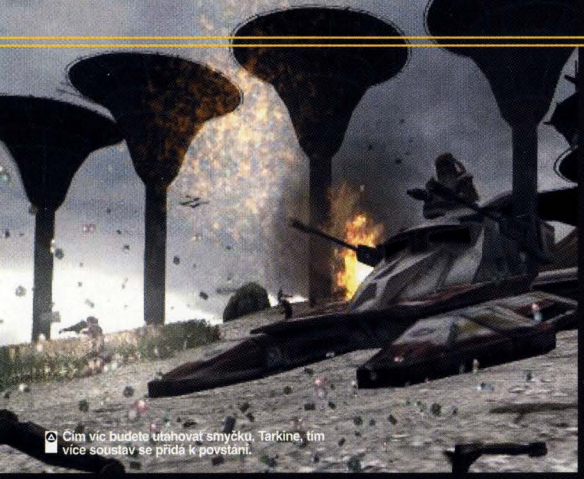


Profesní třídy

REKVALIFIKACE PRO NAŠE HOCHY.

Nové profese! Vážně si to zaslouží takový povyk? Rozhodně! Nově je možné hrát například za bothanské špehy vybavené maskovacími obleky a dezintergátory. *Battlefront II* ovšem skýtá celou řadu nových tříd vojáků. Někteří jsou schopni vykonávat speciální úkony nebo rozdávat náboje a zdraví. Nicméně za každou jednotku je nejprve nutné určitou formou zaplatit. Čím silnější postavu si vyberete, tím více kreditů se vyčerpá z vašeho účtu. Proto je třeba dbát o co nejrychlejší doplňování skóre za pomoci headshotů, obsazení „velitelských bodů", atp. Z toho vyplývá, že při zahájení hry je přístupných jen několik málo profesních tříd, jak však bitva eskaluje a body přibývají, další profese se odemknou.

Rádi byste jet-pack? Mno, to si na něj nejprve musíte vydělat.



Čím víc budete utahovat smyčku, Tarkine, tím více soustav se přidá k povstání.

Jsem prostý člověk, který se do ničeho neplete.

Zlikvidujte je... Do jednoho.

REŽIM, ZA KTERÝ POLOŽÍME ŽIVOT.

Není překvapením, že *Battlefront II* disponuje širší škálou herních režimů než jeho předchůdce. Zde jsou některé, na něž jsme narazili v preview verzi.

CONQUEST
Obsaďte všechny nepřátelské velicí body a ubraňte ty své. Prosté a funkční.

CAPTURE THE FLAG
Hraje se s jednou nebo dvěma vlajkami. Musíte ukrást cizí vlajku a donést ji do své základny, popřípadě ještě zabránit nepříteli v tomtéž.

ASSAULT
Zničte veškeré nepřátelské lodě. Ale pozor, vesmírné souboje nejsou žádná sranda.

HUNT
Ulovte předem určenou postavičku, případně vyhubte celý živočišný druh. Např. na Endoru je za úkol buďto pobít všechny Ewoky (Hurá!), nebo se v jejich kůži ubránit (Yub-yub!).

Každý z těchto herních režimů má vlastní sestavu replik, jež hru doprovázejí. Při boji o vlajku například zazní Vaderova hláška: „Ten, kdo ztratí vlajku, za svou nekompetenci zaplatí." Věřte nám, sedí to úžasně.

Koneckonců 24. září 2004 nebylo před osmnácti měsíci a i kdyby ano, naše PS2 žádný nový dvojnásobný procesor nedostala.

Příčinou většiny změn v *Battlefront* není, že by tvůrci z Pandemic nebyli spokojeni s předešlým výsledkem. Nejde ani o laciné zkrášlení na ukázku toho, co vývojáři dokáží vyždímat z procesorového křemíku. Nový *Battlefront* je lepší, jelikož je reakcí na četné připomínky přímo z řad fanoušků a jelikož je postaven na stejném enginu co prve, byť lehce adaptovaném. Jde sice jen o drobné změny, nicméně svým významem hru znatelně posouvají výš a dál.

Laine Liska vytvářel modely a zanotoval si v kantýně, ale Star Wars i přes jeho pomoc zůstaly Lucasovým dílem. Pandemic však požádal o radu takové zástupy příznivců Star Wars, že můžeme s pýchou prohlásit - *Battlefront II* je náš! Konečně máme vlastní Star Wars hru, jíž jsme formovali vlastními nápady, načež se stala plnohodnotnou součástí oficiálního expandovaného univerza. Jsme spolutvůrci. Při vší úctě, Georgiku, nikdy jsme nepochopili, co vězí za tím tvým komplexem z toho, že by Han Solo jako správný pistolník nejdříve střílel a až pak se ptal. Ale, co... my teď máme *Battlefront II* a my si určujeme pravidla. Můžeme hrát za klaďase i záporáky. Je to jenom na nás.

Pokud bylo na původní hře něco kritizováno, obvykle se to týkalo jen několika mála konkrétních problémů. Jedním z těchto případů bylo volání po rozsáhlejších bitevních zónách, ve kterých byste se při stíhání hvězdoletem necítili stísněně jak Luke v Yodově dagobahském brlohu. I přesto, pokaždé když se společně se spoluhráčem zasedlo do snowspeederu a vystartovalo z hothské povstalecké základny vstříc imperiálním walkerům, bylo hned jasné, že neveliký vzdušný prostor vaše nadšení nijak neohrozí. Cítili jste se, jako byste mohli svrhnout celé Galaktické impérum jen vlastními silami. Styl válčení se dal zpravidla rozlišit na dva druhy, což byl důvod, proč většina z planet měla dvě mapy. Kupříkladu první z úrovní odehrávajících se v Oblačném městě Bespinu zaměřená převážně na pozemní jednotky měla - vcelku logicky - prostředí složené z interiérů a uzavřených koridorů. Naproti tomu druhá bespinská mapa zahrnující i letecké souboje byla navržena jako prostorná soustava několika vznášejících se plošin se zaparkovanými rebelskými, respektive imperiálními stíhači.

Battlefront II nabídne mapy založené zároveň na planetárním povrchu i vzdušných nebo vesmírných bitvách. Představte si romantické noční nebe, na němž se moncalamarianský křižník vyzbrojený turbolaserovými bateriemi a s hangárem plným stíhaček postaví proti podobně vybavenému Hvězdnému destruktoru třídy Victory. Začíná se na palubě jedné z lodí a vaším úkolem bude nastoupit do stíhačky, odstartovat a sejmout co nejvíce nepřátelských letounů. Ke zničení velitelského plavidla bude nutné buďto z vnějšku sestřelovat systém po systému, včetně konkrétních oblastí jako komunikačních antén, generátoru štítů atp., popřípadě se jako druhá varianta nabízí pokus přistát v nepřátelském hangáru, pěšmo se probít do řídící místnosti, tam popravit operátory turbolaserových děl a nakonec za pomoci časovaných výbušnin odpálit jaderný reaktor lodi. Lze jednat zcela na vlastní pěst, stejně jako lze svolat menší družstvo, naložit jej do raketoplánu a zaútočit jakožto seh-

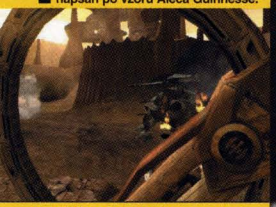
Jako otec a syn

NADEŠEL ČAS OPANOVAT GALAXII V REŽIMU CONQUEST.

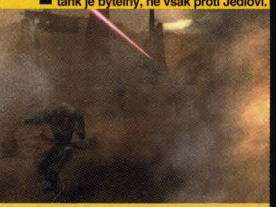
V režimu Conquest jsou jednotlivé bitevní mapy umístěny na strategickém plánu galaxie. Každé kolo obsadíte jedno území, což je doprovázeno příslušnou bitvou. Úměrně tomu, jak získáváte větší a větší část herního plánu, se zvyšují vaše kredity, které lze následně využít ke koupi přídavků, jako třeba automatických střílen bránících velitelské body nebo silnějšího pancéřování pro vaše vojáky. Obdobně lze získat i speciální hratelné postavy (např. Obi-Wana Kenobiho). Nový Conquest je oproti jedničce zcela zásadně vylepšen. Má hezčí ovládání a mnohem víc bonusů, s nimiž lze taktizovat. Zmínili jsme již, že nepřátelské velitelské lodě je možno přepadnout a zabrat pro sebe?

Podmanit si galaxii planetu po planetě.

Hrabě Dooku byl do nové trilogie napsán po vzoru Aleca Guinnesse.



Můžete si myslet, že duraocelový tank je bytelný, ne však proti Jediovi.



Očekávejte více efektů a mnohem, mnohem větší počty vojáků na scéně.

raný tým. S podporou 24 hráčů po síti zahrnující přímou komunikaci přes sluchátka se nám na obzoru rýsuje velice atraktivní zkušenost na PS2 dosud nepoznaná. Bude to téměř jako Star Wars con, jen s možností se navzájem pozabíjet.

Druhým často kritizovaným bodem předešlého dílu byla hra pro jednoho hráče. Jedincům bez připojení do sítě, bez přátel anebo prostě těm, které nebavilo se střílet s bezejmennými protivníky na Internetu, zbyla pouze sólo hra, jejíž náplní nebylo víc než stereotypní obsazovaní velitelských bodů. Přestože to atmosféře bitvy neublížilo a vnitřní napětí zůstalo zachováno, bez jakéhokoliv pozadí a příběhu se střety rychle zvrhly v bezmyšlenkovité utkání - Hodní vs. Zlí... Ring volný! Stejné degradaci se nový *Battlefront II* snaží vyvarovat modelem „parametrů mise". Jinými slovy to znamená, že úkoly vám budou přidělovány a pozměňovány bezprostředně v průběhu konfliktu. Samozřejmě bude i hadále nezbytné zabírat velitelské body, neboť z nich cyklicky pramení posily, navíc však dostanete příkaz, dejme tomu, vyřadit protileteckou obranu v dané oblasti nebo odpálit generátor štítu bombardované základny. Veškeré tyto podúkoly přitom mají svůj kontext, protože celý singleplayer je nyní spojen příběhem sledovaným z perspektivy jediného vojenského útvaru. Hrajeme totiž za 501. Legii imperiální pěchoty, rovněž známou jako „Vaderova pěst". Sám Temuera Morrison, filmový představitel Clone Trooperů a Janga Fetta, nám svým hlasem před každým válečným tažením vysvětlí, kde a proč všemi obávaná 501. Legie bojuje. Byli nasazení v bitvě o Hoth v *Star Wars: Impérium vrací úder*. Sehráli významnou roli po *Star Wars: Nová naděje*, když bylo po zničení Hvězdy smrti nutné provést odvetný útok proti povstalecké základně na Yavinu IV. Jejich historie sahá dokonce až do Klonových válek. Pakliže jste o 501. Legii dosud neslyšeli, rychle to napravte na jejich webových stránkách - www.501st.com.

Ať už se rozhodnete pro světlou nebo temnou stranu, mějte na paměti, že Síla je ten nejmocnější spojenec vůbec. Ano, v *Battlefront II* lze užívat Sílu, což zní s ohledem na spekulaci, že hra obsahuje úroveň odehrávající se v chrámu Jediů po Palpatinově rozkazu 66, obzvláště vábivě. Čili, dá se hrát za Jedie, dá se hrát za Sitha, dá se hrát i za Janga nebo Bobu Fetta, ale všechno má svá pravidla. První *Battlefront* obsahoval několik map, po nichž pobíhal nehratelný Jedi či Sith a hlava nehlava krájel chuděry obyčejné vojáky. Nešlo ho požádat o pomoc, nedal se ani zabít, přinejlepším se občas povedlo sestřelit jej raketometem do propadliště, odkud se už nevydrápal. V případě, kdy by *Battlefront II* zpřístupnil takovýto charakter

Wookijští bojovníci teď už vypadají jako živí a jde z nich strach.

„Dnes se bavíme při celosvětové virtuální bitvě s funkčními světelnými meči."

K převzetí Tantivu IV je nutné držet příslušný velitelský bod a vyčkat, dokud nedorazí lord Vader.

Star Wars jsou plné fám. Zde je jedna z nich: V kantýně neobsluhují droidy, neboť jim civilní populace nevěří od dob Klonových válek.

Nemáte představu, jak oblíbené pro mne bylo podepsat váš rozsudek smrti.

jakožto hratelnou postavu, by neodvratně hrozilo, že jedenáct povstalců s vypětím všech sil obsadí tank, načež přiskočí dvanáctý hráč - prakticky nesmrtelný Sith a všechny je bez potíží odešle do věčných lovišť. Vyrovnaná pravidla jsou základem zábavné týmové akce. Z toho důvodu bylo nezbytné, aby Sílu užívající nebo jinak výjimečné postavy podlehly menší revizi.

Ten, kdo bude chtít nosit světelný meč nebo létat s jet-packem, si ho musí nejprve zasloužit. Dříve, než vám bude zpřístupněna příslušná speciální postava, bude třeba splnit několik vedlejších úkolů mise. Darth Vader se přidá k útoku na Tantive IV, teprve až mu Stormtroopeři pročistí cestu z hangáru, Ki-Adi-Mundi zase nepřistane se svou Jedi stíhačkou do té doby, než neutralizujete protileteckou obranu, a tak dále.

Známou schopností Jediů a Sithů je, že svedou za pomoci svého světelného meče odrážet střelbu z blasterů. Zde se to provádí vhodně načasovaným mačkáním tlačítka pro blok. Je tedy jasné, že nejde o žádnou nesmrtelnost, poněvadž taková obrana netrvá věčně, nýbrž jen krátký přesně vymezený okamžik. Navíc má každá z postav užívající Sílu svou jedinečnou vlastnost (házení světelným mečem, vrhání blesků, škrcení, ...), která při aktivaci ubírá z ukazatele staminy. Běžní pěšáci vyčerpávají svou staminu pouze poklusem, avšak speciálním postavám tento ukazatel slouží jednak ke zmíněné super schopnosti, druhak pro rychloběh anebo výskokům do jinak nedostupných míst. Zvláštní postavy disponují o něco větším množstvím zdraví, ale i tak se díkybohu dají s trochou štěstí zabít. Však poznáte, jakou paniku dokáže vyvolat, až vám do sluchátek někdo z týmu zařve: „Dopr... je tu Darth Vader!"

Star Wars jsou báječná věc. Ač se některé povedly víc a některé míň, dohromady tvoří celek, jenž v nás budí libé pocity již téměř tři desetiletí, a staly se tak nedílnou součástí našich moderních dějin. Žádná jiná filmová série nemá natolik úzkou vazbu s videohrami. George Lucas onehdá mezi vývojáři prohlásil, že absolutní metou videoherního průmyslu je zdokonalení umělé inteligence až do fáze, kdy si s vámi hra nenuceně zaflirtuje. My si zase troufáme tvrdit, že to naopak online hry, jako třeba *Battlefront II*, při nichž je možné se společensky socializovat s bezpočtem živých spoluhráčů, jsou mnohem lákavějším evolučním krokem. Příznivý fakt, že se Internet stává čím dál rozšířenější, mění hry k nepoznání. V dětství jsme si se Star Wars hrávali prostřednictvím plastických hraček, dnes se bavíme při celosvětové virtuální bitvě s funkčními světelnými meči. Filmy tak žijí dál a legenda díky své herní inkarnaci nikdy nezemře. ■

Tee chuta hhat yudd!

VÍTEJTE V JABBOVĚ PALÁCI.

Kdybychom vám řekli jen půlku toho, co jsme se doslechli o Jabbovi, zkratovaly by se vám obvody. Palác tohoto ohavného zločineckého kmotra slouží jako scenérie jedné z klaustrofobických map *Battlefront II*. Nejenže zde vystupuje sám odulý slimák Jabba Hutt, najdeme v ní mučírnu droidů a dokonce i majestátního Rancora. Budete-li se motat okolo propadliště před Jabbovým trůnem, koledujete si o to, že vás shodí do Rancorova doupěte, kde se s největší pravděpodobností stanete dravcovou potravou. Rancor vlastně slouží ke stejnému účelu jako Sarlac v prvním *Battlefront* - nejde zabít, zkrátka je jen božský.

Gamorreanští strážci jsou tvrdí hoši, když ale dostanou do rypáku, kvičí jako sele.

Občas nám přijde, že je Jabba vzdálený příbuzný Haliny Pawlowské.

Ne, Rancor se nedá zabít, což znamená, že tohoto pupkáče brečet neuvidíme.

Na tento okamžik jsem čekal dlouhá léta, můj zelený příteli.

YODA NA KANDIDÁTKU ZELENÝCH!

Potvrzujeme - lze hrát za Yodu! Vždy měl dobré vztahy s Wookii, což je nejspíš důvod, proč bude přístupný na zalesněné planetě Kashyyyk a v některých multiplayerových režimech. To z *Battlefront II* činí druhou PS2 hru, kde je náš zelený mistr Jedi hratelnou postavou. Jeho bojový styl sice připomíná epileptického žabáka, zato je díky svému nevelkému vzrůstu téměř nesestřelitelný. Rozhodně se nenechte oklamat tím, že když zrovna nemá zažehnutý meč, belhá se jako skutečný devítisetletý zakrslík.

„Kořínky... vařím... kořínky." Jestli nemáte rádi Yodu, nemáme rádi my vás.

KING KONG

RODOKMEN
VYDAVATEL: Ubisoft
VÝROBCE: Ubisoft
INTERNET: www.kingkonggame.com

ŽÁNR
» AKČNÍ ADVENTURE

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_ Hrajte jako Adrien Brody.
_ Hrajte jako samotný Kong.
_ Smějte se Jackovi Blackovi!

OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 50% 70% 94%

OD AUTORŮ HER...

BEYOND GOOD & EVIL	92%
RAYMAN	NERECENZOVÁNO

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
PROSINEC

Už jen pouhý pohled na dinosaury vás vyděsí více než kdejaký survival horor.

Dokonalý obrázek diskutujícího Honzy a Lukáše. O čem asi mluví?

Dokázali byste někdy sníst gorilu? To je jen takový námět na přemýšlení...

Tahle hra nás začíná sexuálně přitahovat. Není nad pořádnou... ehm, opici!

JACK BLACK JE SUPER

Přiznáváme. Byly chvíle, kdy jsme si mysleli, že je Jack Black zbytečně přeceňovaným hercem, který si rozhodně nezaslouží nálepku kvalitního komediálního herce. Teď už víme, že jsme se pořádně mýlili, a jsme přesvědčeni, že ve svém novém filmu bude zářit snad ještě více než samotný King Kong. Jako filmový tvůrce Carl Denham je Black směšný od samého počátku hry, kde provádí Driscolla džunglí, komentuje každé zvíře a filmuje všechno tak, aby se po návratu do civilizace proslavil a zbohatl. Zdá se, že Naomi Watts (hrající postavu Fay Wray) takové kouzlo nemá, protože ve hře většinu času stráví řvaním na něco, co jí ohrožuje. Své peníze si ale hlasivkami nesporně zasloužila. O tom žádná!

Denhamovým jediným cílem je hezky natočit ostrov a zejména příšery, které ho obývají.

V jádru je to ale pořádný zbabělec. No, na jeho místě bychom nebyli jiní, přiznáváme...

Když takový dinosaurus promluví (čti: zařve), běží vám mráz po zádech.

Jestli má Kong rád jen jednu věc, je to destrukce. Jen počkejte, až se dostane na Manhattan.

MY ŘÍKÁME »
KING KONG SE KLIDNĚ MŮŽE STÁT JEDNOU Z NEJLEPŠÍCH HER PRO PLAYSTATION 2! ZATÍM TOMU VĚŘÍME!

„Hra zachytí imaginativní svět epického filmu a jeho emoce i představivost."
Tisková zpráva Ubisoftu

« ONI ŘÍKAJÍ

Raptoři nejsou pro Konga o moc nebezpečnější než mouchy.

Jestli je film jen z poloviny tak dobrý jako tenhle obrázek, tak budeme nadšení!

Stačí jedna rána pěstí a usnete. S velkou pravděpodobností navždy.

Mění snad velikost podle počasí? Tady vypadá snad ještě větší!

KING KONG

UBISOFT NA NÁS VYRAZIL S VELKOU OPICÍ

Je čas na velké a odvážné prohlášení: Nejen, že bude *King Kong* nejlepší filmovou adaptací všech dob, ale může se z něj vyklubat také jedna z nejlepších PlayStation 2 her vůbec. Přestaňte se křenit, samozřejmě si uvědomujeme, že samotná představa filmové hry vyvolává u mnohých hráčů alergickou reakci, ale tentokrát je to trochu jiné - hráli jsme několik prvních levelů King Konga a můžeme bez obalu a pochyb říci, že půjde o mezník videoher postavených na filmové předloze.

Autor Raymana a nedávného *Beyond Good & Evil*, designér Michel Ancel, vzal koncept King Konga a vytvořil z něj skutečnou herní perlu. Budete ovládat napůl kapitána Jacka Driscolla a napůl slavnou opici Konga a přitom pochopitelně budete „kopírovat" příběh filmové předlohy. Úrovně s Driscollem jsou docela děsivé - ve first-person se potkáváte s přirozenými „obyvateli" ostrova a nejsou to vždy přátelské dýchánky. K zahnání větších predátorů používáte třeba oštěpy a působí to hodně bezprostředně. Chybí totiž zaměřování a jakékoliv další herní ukazatele (chybí-li vám energie, jednoduše oddychujete a obrazovka dostane odstín červené - žádné ukazatele na obrazovce nejsou), takže je soupeření s přírodou o to těžší, ale zároveň i věrnější. Přidejte uzoučké a vratké mosty, smrtelně malé římsy na skále a nejreálnější déšť, který jsme viděli, a víte, že to bude úspěch jako řemen!

Nám by to možná stačilo, Ancelovi, který si zakládá na své kreativitě, ale určitě ne. I proto si můžete zahrát za Konga přeskakujícího ze skály na skálu jako Perský princ, bojujícího s obrovitými dinosaury se svou nonšalantní silou a stavícímu se několika T-Rexům zároveň. Když Kong udeří svou pěstí, země se zatřese - když k tomu přičtete realistické prostředí a obrazovku plnou potvor, není těžké podlehnout.

Původně se možná předpokládal opak, ale nakonec se King Kong dostane i mimo území ostrova Skull a závěrečné pasáže hry se odehrají v ulicích devastovaného New Yorku. Ty jsme sice ještě neměli příležitost hrát, ale už z toho, co jsme viděli, jsme neuvěřitelně nadšení, takže pokud ještě autoři přidají něco navrch, netušíme, co to s námi udělá. Takže znovu: tohle není obyčejná předělávka filmu. Není to *Harry Potter*, není to *Constantine* a není ani *Spider-Man*. Tohle je *King Kong*. ■

„KDYŽ KONG UDEŘÍ SVOU PĚSTÍ, ZEMĚ SE ZATŘESE - TOMU NENÍ TĚŽKÉ PODLEHNOUT."

Tohle není zrovna záviděníhodná situace. Jack Black ale stejně řve jenom to své: „Toč to, toč to!"

NA VELIKOSTI ZÁLEŽÍ

Soudě podle toho, co jsme viděli ze hry, by měl být King Kong v novém filmu mnohem větší než ve starém snímku z roku 1933. Zatímco tehdy ho mohli tyranosauři zašlápnout a Fay Wray byla tak velká jako jeho ruka, teď je stejně velký jako největší dinosarus a dámička se snadno schová do jeho dlaně. Výsledkem je, že teď musí zápasit s několika dinosaury najednou! Jen tak pro zajímavost: Konga hraje ve filmu i ve hře Andy Serkis, stejný týpek, který hrál Golluma v trilogii Pán Prstenů. Sice bychom si přáli, aby byl vytvořen celý v počítači, ale to ještě technologie pravděpodobně neumožňují a nějaký ten základ skutečného pohybu je stále nezbytný.

Podívejte se na toho stařika, dokonce ani nedokázal rozpůlit pterodaktyla. Amatér!

Nový Kong je větší než cokoliv jiného na celičkém ostrově. A tak to má být...

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

RODOKMEN
VYDAVATEL: Konami
VÝROBCE : Kojima Productions
INTERNET: www.konami.jp

ŽÁNR
» **AKČNÍ ADVENTURE**

POČET HRÁČŮ
» x ?

POZNÁMKY
_Nyní obsahuje podařenou third-person kameru.
_Extra bonusové mise.
_Najdete tu ženy v kondici téměř bez oblečení!

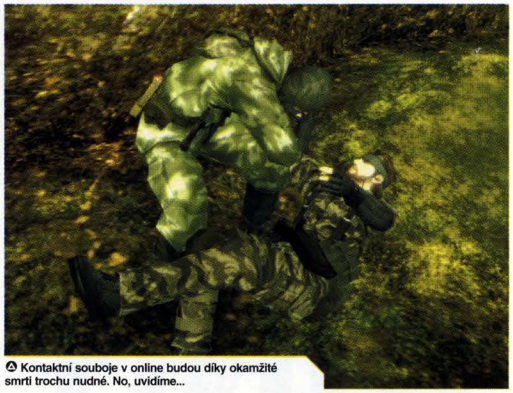
OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 50% 70% 90%

OD AUTORŮ HER...

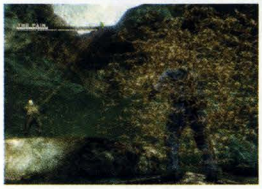
METAL GEAR SOLID 3	89%
METAL GEAR SOLID 2	81%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
LISTOPAD



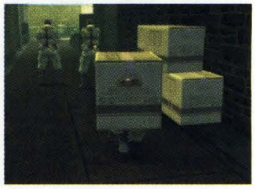
Kontaktní souboje v online budou díky okamžité smrti trochu nudné. No, uvidíme...



Když na vás zaútočí vosy, dočkáte se odměny jako ve Snake Eater: bolesti. Žádná změna!

S online verzí MGS bude konečně náš život kompletní a dokonalý.

Nemůžeme si pomoci, cel shadová grafika v Acid 2 pro PSP má také něco do sebe.



Nemůžeme se dočkat, až se kámošům v online souboji schováme do krabice. Ta potupa!

JE TU JOHN LESLIE

Jednou z řady kosmetických vylepšení bude nová nabídka Theatre Gallery! Budete si moci upravit (přesněji řečeno pomalovat) svůj obličej a pak přehrát dříve odemknuté animace s upraveným ksichtem. Jestli bude možné nějak použít internetové spojení a stahovat si grafiku jiných hráčů, to zatím netušíme. Víme ale, že my v redakci budeme našeho Snakea okamžitě stylizovat do českého vlastence. Už se těšíme, až si po nějakém sportovním úspěchu střihneme finální animaci...

Americká vlajka podle našeho názoru nepomůže hře prodat více kusů ve Spojených Státech!

Bylo by hezké, kdybychom si mohli přes Eye Toy místo Snakea zahrát roli my sami...

A tady ještě britská. Jasně, přece jste nečekali, že dostaneme obrázky s vlajkou Mongolska!

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

NÁŠ OBLÍBENÝ HRDINA ZNOVU NA SCÉNĚ

Na rovinu. *Snake Eater* měl zastaralé ovládání, solidní příběh, který byl ale zahlcen příliš velkým množstvím informací a nepřátelskou postavou, která vypadala až příliš podobně Bisonovi ze *Street Fightera*. Pravicově laděný sportovní deník by však hru tak jako tak označil jako „triumfální návrat do formy". Líbil se i nám. Líbil se nám hodně. Nedostal 90%, ale jen o něco horších, ovšem stále skvělých 89%. *Subsistence* obsahuje tolik novinek, že by snad to jedno procento mohl přidat. Má novou kameru, ovládací režimy, online multiplayer a mj. i první dva díly *Metal Gear* z let 1987 a 1990!

Metal Gear je série vystavěná v první řadě na tradici. *Metal Gear 3* je prequel *Metal Gearu 1*, takže tu máte díky dvěma staříčkým dílům vlastně kompletní začátek celé ságy Solida Snakea. Což se hodí. Slovo „Solid" za „Metal Gear" znamenalo proti předchozím hrám velkou změnu - z 2D her se staly 3D hry. Tento nový 3D pohled shora vám ale neumožnil vidět to, co vidí Snake - na to jste potřebovali sonar. Takže third-person pohled zpoza ramen vašeho hrdiny, který je novinkou *Subsistence*, přijde hodně vhod a fakticky změní způsob hraní. Zkrátka vidíte totéž, co vidí Snake můžete běhat po úrovni bez toho, abyste se báli, zda spadne z útesu. Z toho vyplývá, že to bude nejen méně frustrující, ale také rychlejší - nemusíte už totiž pracně přes first-person výhled kontrolovat, kde přesně jste.

Subsistence se tedy spíše než původní díl z roku 1987 bude hrát jako kombinace mezi *SOCOMem* a *Splinter Cellem*. Ten výkřik, co jste právě slyšeli, to byl výkřik hardcore hráče hluboko uvnitř vás - je naštvaný, že nová kamera zničí klasický styl hry, který hra má už téměř dvacet let. Nová kamera ale není *drzá* změna. Je to jen nepovinný dezert, který si můžete, ale také nemusíte dát. Takže klid!

Díky praktickému third-person výhledu bylo koneckonců možné udělat i online multiplayer přes internet. Představte si *SOCOM* s *Metal Gear* pohyby. Představte si, že budete moci všechny hračky, zbraně, kamufláž a stealth triky použít na vašeho kámoše, který sedí na druhé straně internetu. Online režimy hry umožní hráčům vytvořit si vlastní pravidla, ale jak bude konkrétně boj zblízka fungovat, to si ještě budeme muset počkat.

Jsme optimisté. Čas zklamání z Raidera v *MGS2* je dávno pryč a těšíme se na nové dobrodružství. Na MGS4 si ještě nějaký čas počkáme (viz minulé číslo) a *Subsistence* bude tedy příjemným rozptýlením. Snaaaaaaaaaaake! ■

VIDEO DOMÁCÍ KINO

KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY :
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

RODOKMEN
VYDAVATEL: Activision
VÝROBCE: Luxoflux
INTERNET: www.truecrime2005.com

ŽÁNR
AKČNÍ » ADVENTURE

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY
_Zasazeno do věrné kopie New Yorku.
_Marcus Reed není v žádném případě inspirován CJem.
_Opravdu hodně se nám líbí nápad se samurajským mečem.

OČEKÁVÁNÍ
10% 30% 50% 70% 82% 90%

OD AUTORŮ HER...

TRUE CRIME	72%
SHREK 2	74%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ LISTOPAD

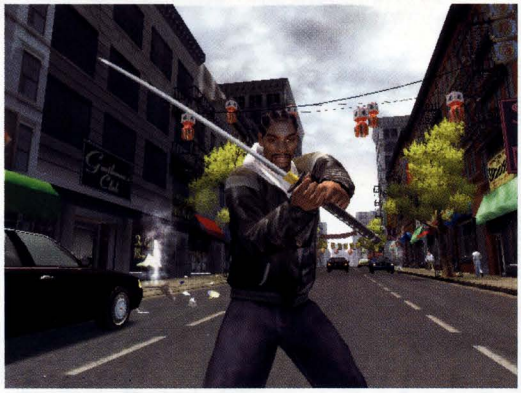
NOVÝ YORK JAKO REMEN

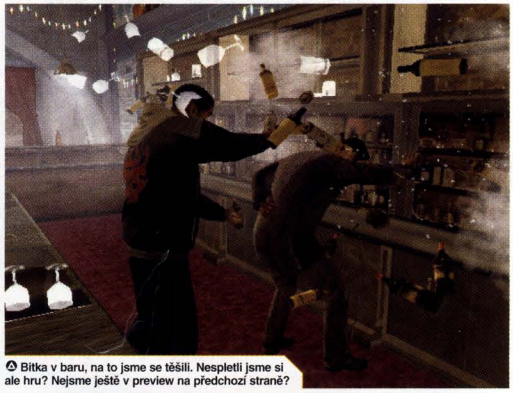
New York City! Ne Detroit, ne Mexiko, ne Hong Kong, dokonce ani Praha, pokud jste tajně doufali. Luxoflux vytvořili věrnou verzi města New York, o čemž svědčí i následujících pár obrázků z Čínské čtvrti a také ze slavného Times Square. Marcus se bude po městě pohybovat zejména auty a motorkami, ale Luxoflux nezapomněli ani na metro a vytvořili věrnou síť značně komplikované podzemky v New Yorku, to pro případ, že nebude nějaká pěkná kára po ruce. Jen jsme zvědaví, jak to bude s placením. Naposledy jsme v New Yorku dostali mastnou pokutu za špatně zakoupený lístek...

Vypadá to, že tu je stejně pusto jako ve Vanilkovém nebi. Že by špatný den?

Podívejte se dolů, a uvidíte vstup do metra. No jen se podívejte, vážně tam je!

A teď jeden detailní pohled pro slepce. Stačí vstoupit a svést se... třeba na Ground Zero!





Bitka v baru, na to jsme se těšili. Nespletli jsme si ale hru? Nejsme ještě v preview na předchozí straně?

Pokud bychom umístili tenhle obrázek na naši obálku, koupili byste si časopis?

Marcus je hodně podobný CJovi, ale i my musíme uznat, že mluvit tedy umí.

Nic nezastaví nepřátele v tom, aby vám dali přičichnout ke své smradlavé ponožce.

Tady jsme trochu zvědaví, jak to dopadne s fyzikou postav. Nevypadá moc dobře...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

HEJ CJ! EHM, SORRY, TY SEŠ VLASTNĚ MARCUS...

Takže! Pokračování *True Crime* opouští Los Angeles a míří do New Yorku. V Activision tohle rozhodnutí hodně dlouho tajili a jestliže jste patřili mezi těch osmnáct hráčů na světě, kteří byli opravdu zvědaví, pak jste si po shlédnutí nadpisu jistě oddechli. Volba to není špatná (obzvláště když se spekulovalo o Detroitu a Mexiku... brrr!). Pravděpodobně jste ale naopak stejně jako my zůstali onou odhalovací kampaní zcela netknutí. Protože upřímně, tohle prostě přes velkou snahu nebude další *GTA*. Jde přece jen o pokračování pouze lehce nadprůměrné hry *Streets Of LA*, od které jsme původně čekali mnohem více a která nás zklamala.

Fakta. Většina vývojářů postrádá jakoukoliv představivost, takže asi nebudeme daleko od pravdy, když konstatujeme, že se Luxoflux podíval pozorně na *San Andreas* a rychle se rozhodl vyrazit Nicka Kanga (hrdinu prvního dílu), kterého nahradil Marcusem Reedem, jehož druhé jméno je (pssst, málo se to ví) CJ. I přes zjevnou imitaci ale nemáme problém se smaženými kuřaty od Big Food (beztak je nedávno KFC koupilo, pozn. redakce), obzvláště tedy když jsme hladoví. A Marcus rozhodně nevypadá jako nudný týpek!

True Crime ale není úplně beznadějný. Obrázky nevypadají tak špatně a když nic jiného, je z nich cítit velká rozmanitost hry. Koneckonců je to klon *GTA*, takže to ani jinak nejde, i když Marcus Reed ovládá i pár vlastních triků. Navštěvuje mj. hodiny kung-fu a své soupeře likviduje v lehce matrixovském stylu. Pohyby našeho hrdiny jsou občas až nereálné a jeho akrobatické kopy a chytačky (o slibných záběrech s meči nemluvě) vypadají fakt sexy. A pak je tu ten bullet time. Už notně omšelý nápad, dokonale vyždímaný slavným *Maxem Paynem*, tu dostává netušené rozměry. Tedy netušené - zatím nevíme, jak se to změní proti prvnímu dílu a v čem se Marcus zdokonalí proti Nickovi, ale pevně doufáme, že to bude zázračné vylepšení. Musí být, jinak...

Jedním z mála skutečně originálních prvků *Streets of LA* byl v každém případě morální systém „Good Cop, Bad Cop", který se pokoušel ovlivnit chování hráče klíčové události se měnily podle vašeho zaměření. Pevně doufáme, že něco podobného bude v *New York City* ještě zdokonaleno - koneckonců má věrné zpracování New Yorku skutečný potenciál a bude-li vzato za správný konec, může být výsledný produkt spíše než imitací inovací. Doufejme.

Jak vidíte, o *True Crime 2* se toho příliš neví - znamená to mj., že se hry dost možná nedočkáme letos, ale to by až tak nevadilo. Spíše máme strach, aby to stálo za to čekání. Snad nás Activision tentokrát nezklame... ■

LUXOFLUX SE PODÍVAL NA SAN ANDREAS A VYRAZIL NICKA KANGA, KTERÉHO NAHRADIL MARCUSEM REEDEM.

GUN

RODOKMEN
VYDAVATEL: Activision
VÝROBCE : Neversoft
INTERNET: www.gunthegame.com

ŽÁNR
AKČNÍ ADVENTURE

POČET HRÁČŮ
x1

POZNÁMKY
_Brutální pohled na Divoký západ.
_Epický příběh v rozlehlém prostředí.
_Podobné GTA, jen odehrávající se o dvěstě let předtím.

OČEKÁVÁNÍ 89%
10% 30% 50% 70% 90%

OD AUTORŮ HER...
THUG 2 91%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 95%

ALPHA

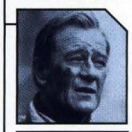
Není zrovna fér používat koně jako štít před kulometem. Ale když jde o život...

Střílení z masivního kulometu vedle hořícího chlapíka. To bude ostrá hra!

Parníky jsou skvělé, připomínají nám Toma Sawyera. Aaaah!

Čínský chlapík se s námi loučí. Odevzdal nám své peníze a o tom to je.

DATUM VYDÁNÍ
PROSINEC



JMÉNO
YALE MILLER

DEMONSTRATION EXPERT
ACTIVISION

GUN

SESKOČTE Z KONĚ A... DĚLEJTE SI CO CHCETE!

Zapomeňte na srovnání s *Red Dead Revolver* - *Gun* je velmi odlišný pohled na život na Dálném západě. Tým Neversoft, který se proslavil dnes už „nekonečnou" sérií *Tony Hawks*, se rozhodl, že se nespokojí s jistými miliony a zkusí něco jiného. Vzal klasický žánr stříleček a dal si za cíl vytvořit úchvatnou, „nekonečnou" (co do velikosti prostředí), autentickou a brutální akční adventuru. Lynčování, děvky, kovbojové, Indiáni, kořalka, koně, skalpování, zuřivé přestřelky a všechno ostatní. Je to tady a to prosím s podporou kaňonů, okrsků, statků, řek, vísek i městeček, které na Divokém západě nesmí chybět.

Jako mladý kovboj Colton White, se stanete svědkem zavraždění svého otce při masakru na říční lodi. Dozvíte se od něj ale na poslední chvíli pár tajemství - zaprvé, není to vůbec váš otec. A za druhé, celé tajemství musíte odkrýt a vyřešit sami. Podává vám tajemný medailón a radí najít šlapku jménem Jenny, která se nachází v blízkém městě. A pak konečně s filmově přesným načasováním zemře.

Nejslibnější prvek hry tkví ve svobodě, kterou Neversoft implementuje do struktury příběhu, který se rozkládá na obrovském a rozmanitém prostoru. Ve skutečnosti je herní oblast tak rozsáhlá, že si budete muset sehnat koně, abyste se vůbec dostali z jednoho místa na druhé, přičemž budete samozřejmě neustále v nebezpečí před bandity a dalšími nepřátelskými jedinci. Schopnosti se střelnými zbraněmi, stejně jako se sekerou, kudlou a výbušninami budete získávat v průběhu jednotlivých misí, které mají vskutku sugestivní jména jako Whore Wagon (ochraňte vagón plný profesionálních milovnic) nebo Bridge Menace (ochraňte stále budovaný most před nájezdem Indiánů). Nicméně, *Gun* se také odmítá podřídit hollywoodským stereotypům (tedy pokud jde o westernový žánr)!

Díky useknutelným končetinám budou vaši nepřátelé reagovat reálně na kulku v noze nebo ve střevech a nepatrný zpomalující efekt vám umožní „rozdat" svých šest ran skutečně přesně (tak trochu ve stylu *Red Dead Revolveru*, ale bez pomoci v míření). *Gun* se tedy jeví být skutečně pohlcujícím zážitkem epické velikosti stačí jeden pohled na hory, kaňony a nekonečné pláně a zavzpomínáte na své oblíbené westernové filmy. Kdyby vývojáři ještě dokázali trochu zhustit atmosféru bez ztráty rovnováhy mezi svobodou a příběhem, pak bychom nepochybovali, že se tahle hra dostane na špičku prodejních žebříčků. Uvidíme. ■

BUDE TU LYNČOVÁNÍ, DĚVKY, KOVBOJOVÉ, INDIÁNI, KOŘALKA, KONĚ, SKALPOVÁNÍ A ZUŘIVÉ PŘESTŘELKY.

Co hru Gun odlišuje od ostatních third-person adventur na PS2?
Můžete vyrazit na koni do divočiny, můžete se vydat do jiného města. Je to na vás. Ve městě se setkáte se šerifem, dostanete nějaké ty vedlejší mise jako nalezení hledaných syčáků. Můžete chránit banku, nebo ji naopak vyrabovat. Ale celé to podléhá hlavnímu příběhu a ovlivňují to lidé, které potkáte. Nicméně všechno, co si představíte na Divokém západě, najdete i tady.

Takže jde spíše o příběh než o akci?
Záleží na způsobu, jaký si zvolíte sami. Ale i když zvolíte styl first-person střílečky, stále je tu ta interaktivita third-person akčních her. Zkrátka, vzali jsme si to nejlepší z různých žánrů.

A myslíte, že bude lidem záležet na Coltonovi?
Jste dobrý chlapík, žádný ničema. Jste drsňák, ale v podstatě dobrák. Nechci to srovnávat, ale na *Tony Hawks* je dobré, že se můžete neustále vracet, plnit jiné úkoly, zlepšovat se a prostě hrát dál, i když jste třeba někde zakysli. A *Gun* je stejný, můžete se stále učit, zkusit něco jiného a zdokonalovat se.

Vlci si dávají pozor jeden na druhého. Zabijte jednoho a budete mít co do činění s ostatními!

SOUL CALIBUR III

RODOKMEN

VYDAVATEL: Sony
VÝROBCE: Namco
INTERNET: www.soularchive.jp

ŽÁNR
» BOJOVKA

POČET HRÁČŮ
» x 1-2

POZNÁMKY
_Na definitivní „soupisku" bojovníků stále čekáme.
_Bohatý výběr režimů.
_Včetně tvorby vlastní postavy!

OČEKÁVÁNÍ
10% 30% 52% 70% 80% 95%

OD AUTORŮ HER...

SOUL CALIBUR	NA
SOUL CALIBUR II	94%

BETA

DATUM VYDÁNÍ
NEZNÁMÝ

» PŘIZNEJTE TO!
Nad vzhledem své postavy máte úžasnou kontrolu - nastavit si můžete opravdu cokoliv a je jen na vás, jak se svými možnostmi naložíte. Modrý obličej? Klidně!

» PO ZUBY OZBROJEN
Není nic lepšího než efektní brnění, díky kterému vaše postava vypadá drsně. Shodou okolností jsme včera viděli Cruise v *Posledním Samurají*. Tak proto...

VOLNÉ MÍSTO
Volbou práce svému bojovníkovi zvolíte bojový styl. Všimněte si, že tu chybí povolání „herní redaktor" - to by byl opravdu děsně trapný bojový styl.

AKČNÍ A STRATEGICKÁ HRA NA ŠEST?

Jasně, je to Kessen, ale napříště byste se do křížovky mohli snažit nacpat i Soul Calibur. Když jsme naposledy psali o Soul Calibur III (a není to tak dávno), takřka až do nebes jsme vynesli nový režim Chronicles Of The Sword, který Namco popsalo jako „kombinaci tradičního konceptu bojové hry a real-time simulačního režimu". Z toho jsme samozřejmě moc moudří nebyli, ale dnes už jsme. A opravdu to hodně připomíná zážitek ve stylu hry Kessen! Chronicles je odpověď Soul Caliburu právě na tuto hru, kde jsou jednotky (včetně vaší vlastní postavy) manévrovány na bojišti s poměrně složitými pravidly. Hra se pak při setkání nepřátel přepne do klasického bojového režimu, což z ní činí skvělý mix taktiky a bojování!

Tenhle screenshot se nám líbil hrozně moc, hlavně kvůli těm pěkným barvám.

I tenhle nás uchvátil hlavně barevností, i když i akce je tu k vidění pěkně přehledně.

SOUL CALIBUR III

OBLEČETE SE CO NEJKŘIKLAVĚJI A VZHŮRU DO BOJE!

Člověk prý v okamžiku smrti ztratí 21 gramů. Nevíme, co je na tom pravdy, ale víme, že váha očekávání *Soul Calibur III* se měří na tuny. Zatímco mezi prvním a druhým dílem byly změny spíše jen kosmetické, tentokrát Namco chystá zásadní novinky a my jsme si je už mohli patřičně osahat.

Za normálních okolností by si možnost vytvoření vlastní postavy vysloužila jen malý rámeček na straně, ale tady musíme udělat výjimku, protože tento režim nemá chybu a zcela překonává podobné možnosti v konkurenčních hrách - zapomeňte na výběr účesu nebo lehkou změnu už vytvořené postavy. *Calibur* vám umožňuje velmi detailně vytvořit z nuly nového bojovníka počínaje vzhledem přes oblečení až po bojový styl. A jestli si myslíte, že volbou samuraje vytvoříte borce se stejným stylem jako má klasický Mitsurugi, jste na omylu. Více v tomto směru bude ještě potvrzeno. Tvorba postav nás bavila několik dní v kuse a musíme říci, že jsme opravdu nečekali, že je něco takového v bojovkách vůbec možné.

Ale k boji! Po pár prvních bitvách (a několika nelítostných frakturách) můžeme spokojeně konstatovat, že jsou ještě rychlejší než v *SC2* a zejména, že je ovládání ještě o chlup přesnější a citlivější. Nové postavy do starého známého týmu zapadly výborně a některé dobře známé byly docela zásadně vylepšeny nebo upraveny. Žádné obrovské překvapení ale v soubojích nečekejte, protože proč měnit to, co funguje - systém je stejný jako v *Soul Calibur II*, je ale přístupnější a zábavnější.

Kromě tvorby vlastní postavy se musíme ještě zmínit o jedné novince, kterou je režim Soul Arena, což je určitá úprava starého známého módu Weapon Master (viz první díl), kde musíte pro vítězství dosáhnout speciálních podmínek. Tak třeba své soupeře zlikvidujete, jen pokud jej vyhodíte z arény, nebo máte časový limit, po kterém jste zasaženi jedem. Tentokrát Namco vytvořilo ještě grandioznější pravidla včetně boje proti obrovskému Colossusu, který je tak velký, že se na obrazovku vejdou jen jeho nohy. Právě tohle jsou ty „nepatrné" úpravy, které třetí díl posouvají o pořádný kus dále. Už aby to vyšlo!

BROTHERS IN ARMS 2: EARNED IN BLOOD

RODOKMEN
VYDAVATEL: Ubisoft
VÝROBCE: Gearbox
INTERNET: www.brothersinarmsgame.com

ŽÁNR
» FIRST-PERSON STŘILEČKA

POČET HRÁČŮ
» x 1-2

POZNÁMKY
_Týmová first-person střílečka s prvky taktiky.
_Realistické zbraně.
_Historicky přesné, ať už pokud jde o čas, nebo místo.

OČEKÁVÁNÍ 89%

OD AUTORŮ HER...
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 82%
HALF-LIFE 89%

ALPHA

DATUM VYDÁNÍ
ŘÍJEN

Boulanger - to znamená francouzsky „velrybí vagina", takže se nedivíme, že naši vojáci kolem něj proběhnou obzvláště rychle.

Gearbox údajně strávil v Normandii řadu měsíců a to se na přesnosti prostředí projevilo.

Prostředí je třeba využívat ke krytí. Hlavu raději nevystrkujte, zvědavost se nevyplácí.

Jeden za všechny, všichni za jednoho - to je jedno z hlavních hesel vaší války.

Překvapte nepřítele ze zákrytu. V otevřeném prostředí musíte trávit co nejméně času.

BROTHERS IN ARMS 2: EARNED IN BLOOD

DRUHÁ SVĚTOVÁ VÁLKA NA PLAYSTATION 2 STÁLE NENÍ U KONCE!

Při pohledu na toho chlápka byste si asi řekli „co je to za dědka", ale on by vás za to zastřelil. Stáli jsme v tom domě a cítili se divně - byl plný zbraní, knih a turistů. Ten starý Američan byl v Normandii na výročí D-Day. Byl tam také před 61 lety, když mu bylo 17. Lhal o svém věku a přidal se do armády. Tehdy, v roce 1944, sundal jednomu Němci kabát a nechal si ho jako trofej. Byl v dobrém stavu. Kromě té jedné díry po kulce. Ten chlapík možná vypadal jako obyčejný důchodce, ale zkuste mu to říct - fakt by vás zastřelil. A udělal by to ještě před svými osmnáctinami.

To nám alespoň řekl plukovník John Antal (člen designérského týmu Gearboxu), když nám v tomhle zvláštním prostředí prezentoval nový díl *Brothers in Arms*, ze kterého je cítit historie na sto honů. Plukovník se nás pak zeptal, „Kvůli čemu byste umřeli?" Neměli jsme na to odpověď. *Brothers In Arms 2* je zasazen do Normandie po 6. květnu 1944. Vidět díry po kulce v starožitném nábytku a zdi rozbité granáty je jedna věc, ale vidět veterána, který tam tehdy zabíjel, je věc druhá. A poslouchat Francouze, který vypráví, jak byl v šesti letech vržen se svou rodinou a dalšími vesničany do kostela, který byl pak zapálen, je věc třetí. Obzvláště když tu jste, abyste viděli hru postavenou na těchto 61 let starých událostech.

Ale k věci. Jaký bude nový díl *Brothers in Arms*? Znovu se podíváme do Normandie, v případě *Earned In Blood* ale s ještě větším smyslem pro detail. Jsou tu dvě nové zbraně (německá FG42 „Buck Roger's Gun" puška a americká M3 „Grease Gun") a také nové lokace stejně jako nové úrovně zasazené do starého známého prostředí. Z toho, co jsme měli příležitost zkusit, to vypadá, že narazíme snad na nejchytřejší Němce mimo hranice univerzity v Heidelbergu - nelítostně vás zastřelí tak, jak se to ve správné bitvě sluší a patří. Abyste se tomu vyhnuli, měli byste rozumět základům vedení jednotky. Jasně, to už bylo v minulém díle, tentokrát ale v týmech pracují i Němci, takže je boj mnohem taktičtější a složitější.

Ostatně autoři tvrdí, že i konkrétní způsob německého boje odpovídá historii, ale těžko říct, zda zrovna tohle někdo ocení (účastníci zmíněného boje asi nebudou nejnáruživějšími hráči PlayStation). Proti sobě tak budete mít často několik skupinek nepřátel, které se navzájem kryjí a boj tak bez nadsázky připomíná šachový souboj. To bude v kombinaci s pohlcujícím příběhem skutečně smrtící argument.

A co se týče těch kabátů... Raději je nesbírejte. Měli byste těch trofejí možná trochu moc... ■

STEJNÉ MÍSTO, JINÁ BITVA

V *Road to Hill 30* jsme hráli v roli seržanta Matta Bakera a jeho jednotky z 101. výsadkářské. Zažili jsme s nimi osm dní od D-Day v Normandii. Tam se odehrává i druhá část a dokonce se v ní dočkáme i několika stejných bitev, které jsme hráli v prvním dílu - tentokrát však z nové perspektivy, protože se na dané místo dostanete v jiném okamžiku a z jiného úhlu. Pokud jste hráli první díl, možná si vzpomínáte na chlapíka jménem Hartsock. Tentokrát ho hrajete! Gearbox věří, že epická invaze jako Normandie nabízí spoustu příběhů a scénářů, takže ani tohle nemusí být vůbec poslední hra v sérii *Brothers in Arms*. Gearbox zkrátka tohle téma hodlají vysát do poslední kapky.

To je detail! Sledujte tu pomádu ve vlasech - tohle není hra, to je teleport do jiné doby!

FG42 Rifle má smrtící teleskop a je známá také pod názvem Buck Rogers Gun. Ehm.

Tohle je tzv. House On Dead Man's Corner. Proč proboha mrtvý muž potřebuje roh?

RESIDENT EVIL 4

RODOKMEN

VYDAVATEL: Capcom
VÝROBCE: Production Studio 4
INTERNET: www.capcom.com/resevil4

ŽÁNR
» AKČNÍ
» ADVENTURE

POČET HRÁČŮ
» x 1

POZNÁMKY

_Resident Evil se konečně vrací do stáje Sony!

_Není to Resi, jak ho známe - je to akční střílečka.

_A nejsou tu zombíci, na které jsme zvyklí!

OČEKÁVÁNÍ 10% 30% 52% 70% 80% 90%

OD AUTORŮ HER...

DEVIL MAY CRY	93%
VIEWTIFUL JOE	87%

BETA

DATUM VYDÁNÍ
ŘÍJEN

PRODUCTION STUDIO 4

Před třemi lety Capcom založil nový vývojový tým s názvem Production Studio 4 a s cílem vytvořit pět exkluzivních her pro GameCube. Dead Phoenix je už zrušený, hry P.N.03 a Viewtiful Joe se do obchodů dostaly v roce 2003 a projekty RE4 a Killer7 „balík" letos uzavírají. Je pikantní, že byly Killer7 a Viewtiful Joe později konvertovány na PlayStation 2 a PS2 verze RE4 je bude následovat během několika týdnů, takže jediným „exkluzivním" titulem na GameCube zůstane P.N.03.

Jste v kostele a jste blízkoučko záchraně Ashley. Nalézt ji je jedna věc, dostat ji pryč druhá.

Kamenolom je dobrou příležitostí vytáhnout sniperku a sestřelit několik nepřátel.

Všimněte si, jak jsme tentokrát vůbec nezmínili, že obrázky nemají nic společného s textem nad nimi!

Váš první pozdrav s chlapíkem mávajícím kolem sebe motorovkou. Intenzita!

RESIDENT EVIL 4

ŘÍKALI, ŽE TO PRÝ PS2 NEDOKÁŽE. DOKÁZALA!

Jednoduše řečeno, když byl *Resident Evil 4* ohlášen na E3 v roce 2004, byl jednoznačným vrcholem výstavy. Abychom to ještě více zdůraznili - právě na téhle E3 byl poprvé k vidění hratelný kód *MGS3* a právě tady bylo odhaleno PSP. Trochu (no, to není tak úplně přesné slovo...) nám tehdy kazilo náladu, že byla hra oznámena jako exkluzivní titul pro GameCube. Nedlouho poté ale Sony dokázala heroickým výkonem přesvědčit Capcom a bylo odhaleno, že se pracuje i na verzi pro PlayStation. Byl to určitě důsledek nadité kapsy Sony, ale bylo to také rozhodnutí riskantní - vzhledem k tomu, že byla hra ušitá na míru konzoli GameCube, bylo velkou otázkou, jak úspěšně se jí podařilo převést na PS2. Nyní bude následovat na tuto velkou otázku odpověď...

Jako samostatný titul, budeme-li ignorovat to, co už dříve bylo, vypadá *Resident Evil 4* úžasně a nabízí pohlcující zážitek. Odhoďte předsudky o sérii *Resident Evil* a vezměte na vědomí, že jde o akční střílečku. Pryč jsou časy tichého plížení z místnosti do místnosti, hledání klíčů a nekonečné šetření posledním zásobníkem s municí. Jasně, to ani v nejmenším neznamená, že by se snad Capcom rozloučil i s napětím. To tu zůstává, navíc v podobě, kterou hře může závidět prakticky jakýkoliv akční film. Z *Resident Evil 4* kape napětí jako mošt z lisu plného jablek.

„Z RESIDENT EVIL 4 KAPE NAPĚTÍ JAKO MOŠT Z LISU PLNÉHO JABLEK."

Pro ty, kteří jsou obeznámení s verzí pro GameCube, máme ale také horší zprávu. Ačkoliv framerate zůstal velmi solidní a plynulý, většina textur ztratila na detailu, občas je tu trochu víc mlhy, než jsme zvyklí, a barevná paleta je z nějakého důvodu méně rozmanitá, než byla dříve - přestože je hra objektivně vzato většinou jen hnědá.

Pokud jste zcela nedotčeni jakýmikoliv informacemi o hře (kde jste proboha byli poslední rok?), máme dobrou zprávu - do hlavní role se vrací Leon S Kennedy 2! Jako policajt vydržel vResident Evil 2 jeden jediný rok, aby se nyní stal vládním agentem, jehož úkolem je dostat se do nespecifikované evropské země, aby tu našel Ashley, dceru amerického prezidenta. Ta zmizela a jak se ukáže, byla unesena skupinkou šílených cvoků.

Pojď ke mě, broučku, taťka pro tebe něco má!

Nepřátel, na které narazíte, je tu obrovské množství. A spousta druhů.

Leon si dal přestávku od střílení a trochu si zaposiloval.

Nová světelná zbraň, exkluzivně pro PS2 verzi! Juchů!

OPTIMISMUS
- Úžasná grafika.
- Geniální bossové.
- Nikdy nekončící napětí.

PESIMISMUS
- Moc si nerozumí s DualShockem.
- Nejsou tu úkroky do stran.
- Na GameCube to vyšlo před půl rokem!

» VAŠE HOLKA
Ashley můžete nařídit, aby stála nebo šla za vámi. Musíte jí uchovat zdravou a neutéct jí daleko, nebo bude chycena!

NEJLEPŠÍ KÁMOŠ «
Využijte klidnějších chvilek a ujistěte se, že máte nabitou zbraň. Není nic horšího než zvuk výstřelu naprázdno.

» RESPEKTUJTE KYTKY
Systém bylinek je zpátky! Zelené vaší energii doplní jen trochu, zelené mixované s červenou doplní kapacitu celou!

Úvodní sekvence, kdy je Leon zavezen do útrob lesa, aby se pustil do pátrání, nepostrádá napětí podobné klasickým hororovým filmům a jeho první setkání (jeden na jednoho!) s šíleným vesničanem bezesporu vstoupí do herní historie.

Tak na co čekáte? No, tohle je ve skutečnosti jen preview, takže žádné definitivní soudy, ale teď už jsme docela daleko ve hře, a tak můžeme najít i několik chybek. Ovládání Leona je trochu nepřesné, ale za to tak trochu viníme analogové páčky na PS2 (ty na GameCube jsou trochu preciznější). To by ale neměl být velký problém, jsme na DualShock koneckonců zvyklí! Je ale v každém případě úžasné vidět, jak v okamžiku, kdy už se na obzoru zjevují konzole nové generace, dokáží schopní vývojáři vyždímat z PlayStation 2 výkon, kterému by většina hráčů ještě nedávno nevěřila.

Celkově vzato, hlavním „problémem" (lze-li to tak vůbec nazvat) *Resident Evil 4*, až se konečně dostane do prodejen s PlayStation 2 hrami, bude přes velkou kvalitu menší znechucení faktem, že už je na trhu přes půl roku. Tolik o něm bylo napsáno, tolik obrázků otištěno a většina z hráčů ho dokonce na pár minut hrála, nebo alespoň někomu koukala přes rameno. Jako redakce, kde jsme většinou GameCube verzi dohráli, ale musíme potvrdit, že nám stačilo pár momentů a byli jsme i u PS2 kódu okamžitě uvězněni - je to prostě hra, která patří mezi to nejlepší, co nabízí současné generace herních konzolí.

Kritických poznámek máme skutečně jen pár - hodně nám chybí možnost dělat úkroky do stran. První verze hry údajně tuto ovládací vlastnost měly, ale prý byla později odstraněna proto, aby hra nebyla moc jednoduchá. Výsledkem je, že určitá nemotornost pohybu ve hře vlastně přidává vašemu napětí. Sami si rozhodněte, zda je to ku prospěchu věci.

Dalším bodem, o kterém se musíme zmínit, je nemožnost přepínat mezi zbraněmi, aniž bychom museli zpátky do inventáře. To se před finální verzí už asi nezmění, ale pokud tohle v Capcomu čtete, prosím - ještě to jednou zvažte! Bez tohoto nesmyslu, s úkroky a nějakými těmi kosmetickými vylepšeními v grafice by *Resident Evil 4* mohl být snadno jednou z legend herní historie. ■

VÝPRODEJ

Prodavač je vždycky příjemným překvapením, ale samozřejmě vám nedá nic zadarmo. Neustále se musíte koukat po blýskavých předmětech, které byste mu prodali (je to taková kavka) a budete si za ně moci koupit nové zbraně nebo power-upy, které už máte. Zbraně existují v několika základních kategoriích - brokovnice, pistole, sniperky, Magnumy a kulomety. Ty první jsou docela k ničemu, ale později se vylepší rychlost nabíjení, kadence a kapacita munice a z neškodného arzenálu se lusknutím prstu stanete nepřekonatelným!

Na prodavače narazíte na mnoha místech. Nebo je to snad pokaždé jiné? A jak je možné, že ho monstra nezabijí?

Jak v průběhu hry získáváte více a více „hraček", budete si muset od prodavače koupit větší inventář, aby se vám všechno vešlo do batohu!

Nakupte si správné vybavení a život je snadný. Vykašlete se na něj a nemáte šanci se dostat dál. Je to opravdu TAK jednoduché!

PRVNÍ DOJMY

ČAS 45 SEKUND «
Hlas nám oznamuje „RESIDENT EVIL 4" a vy tušíte, co vás čeká!

ČAS 05 MINUT «
Proč sakra pořád vrážíme do stromu a nemůžeme se správně otáčet?

ČAS 03 HODIN «
Z téhle židle se už nezvedneme!

Je velký, je ošklivý a je velmi, velmi naštvaný. Seznamte se s El Gigantem!

Své ztuhlé protivníky můžete nakopnout a ušetřit tak cenné střelivo.

Resident Evil ve stylu *Crashe Bandicoota*? Nebo je to Indiana Jones? Kdo ví...

Tam musí žít nějaká dobrá duše a pozvat vás na večeři. Musí! Tak jdeme!

BURNOUT REVENGE

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** Criterion Games
ŽÁNR: Závodní | **INTERNET:** burnoutrevenge.ea.com

1-6 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_ Můžete takticky využívat běžnou dopravu!

_ Staré závodní režimy plus nový Traffic Attack.

_ Zkratky, křižovatky, několikaúrovňové okruhy.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Criterion je prestižní britský vývojář, který díky své technologii Renderware (kterou využívá velká část herní branže) v podstatě „učí" desítky ostatních vývojářů, jak na hry. Na svém kontě mají kromě série *Burnout* starší futuristický skate-simulátor *Airblade* a pracují na prý revolučním FPS *Black*!

REDENZE

DATUM VYDÁNÍ
ZÁŘÍ

AUTOR
JAN MODRÁK

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FIRMOU, BESIP BY JÍ ZAŽALOVAL
Proč? No to dá rozum, přece kvůli veřejné propagaci nebezpečné jízdy! Jupi!

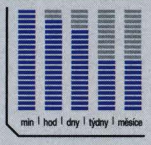
NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Skutečná města? K čemu? Tady navíc různé tratě připomínají realitu - třeba New York.

A nebo průmyslový Detroit. Vytáhlé věže, široké ulice, jeden tunel za druhým...

A co takhle Tokyo? Jó, to je náš sen, jednou se tam podívat!

HERNÍ ČAS



Bouračky, o tom je tahle hra. Co hodina, to stovka bouraček, tady rozhodně neplatí, že po každé kolizi restartujete závod.

Efekt zrychlení při burnoutu je skutečně úžasný. A to prosím jedeme zatím jen 93 mil/h.

Režim Crash je zpracován klasicky - jde tu o peníze. Tady jsme „vybourali" skoro milion!

BURNOUT REVENGE

REVENGE JE JÍDLO, KTERÉ JE NEJCHUTNĚJŠÍ SPÁLENÉ!

Otázka je jasná. Jak by proboha série *Burnout* mohla být vylepšená? Po rok starém třetím dílu, který si stále vytře podlahu s 99% veškeré závodní konkurence na PS2, je opravdu obtížné přijít s dalším pokračováním. Ano, mohlo by být rychlejší, mohlo by být „čistší" a mohlo by být snad i agresivnější, pokud to tedy po dílu s podtitulem *Takedown*, který naučil hráčský národ, že je skvělé bourat, mrzačit a zkrátka ničit své protivníky, vůbec jde. No, na druhou stranu je pravda, že - pamatujeme-li si dobře - jsme podobné pochybnosti měli po ohlášení třetího dílu a prohlašovali jsme, že dvojku *Point of Impact* už moc vylepšit nejde. A přesto byl rozdíl mezi druhým a třetím *Burnoutem* obrovský.

Tak tedy, co nového *Burnout Revenge* přináší do světa rychlých aut, hlasitých soundtracků a masivních městských bouraček? A jak vlastně britský vývojář Criterion dokázal, že je jedním z nejúspěšnějších evropských studií? Tím největším rozdílem je skutečnost, že nyní hráč může (a vlastně musí) používat běžnou dopravu proti svým nepřátelům. Dlouholetí fanoušci série budou tuhle novinku považovat za rouhání a obtížně jí zkousnou, pravověrní možná prohlásí něco ve stylu „tohle už není *Burnout*", ale všichni, skutečně všichni si dříve či později zvyknou. A nejen zvyknou - záhy novinku ocení a zamilují si jí. O čem je řeč? Zatímco bylo klíčem k úspěchu prvních tří dílů vyhýbání se běžným vozům, teď vám nejen že nijak nehrozí (pokud tedy jedou stejným směrem jako vy), ale dokonce je můžete šikovně „odhodit" tak, že zneškodní vašeho soupeře v závodě. Brzy se to stane naprosto přirozenou součástí hry, vaší taktiky a cesty k vítězství. *Burnout* se zkrátka dostal na další úroveň, o které se nám ani nesnilo a o které jsme byli přesvědčení, že neexistuje.

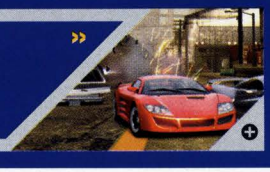
Tato nová vlastnost také dala vzniknout novému typu závodů, Traffic Attack (všechny ostatní z *Burnout 3* tu samozřejmě jsou také), kde je vaším cílem způsobit co nejvíce škody autům při projíždění okruhem. Čas je tu nelítostně odpočítáván k nule a protože vám každé zničené auto přidá trochu času navíc, je masová destrukce ve vašem zájmu - je to tak trochu mix mezi klasickým bouračkovým Crash

Když máte burnout, tak jím nešetřete! Kdo ví, kdy se vám to zase poštěstí.. tak šup, zmáčkni to!

Road Rage je jedním z nejoblíbenějších režimů. Nejde tu o nic jiného než o bourání soupeřů!

Auto. Silnice. Domy. Protivníci. Palmy. Rychloměr. Ukazatel času. Ukazatel hodnocení. Tak nějak!

POTĚŠILO NÁS
- Živější prostředí, tratě plné zkratek!
- Nové režimy a herní vylepšení.
- Vypadá ještě lépe!

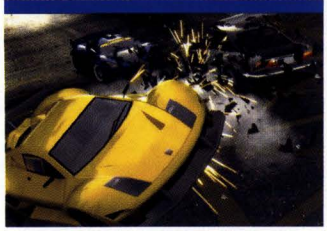


ZKLAMALO NÁS
- Není to zas tak moc jiné.
- Než se naučíte, budete až příliš často bourat.
- Často více o štěstí než o umu.

TO JE TŘÍDA!

V ČEM JEDEŠ, CHLAPE...

Auta jsou nyní rozdělena do tří tříd - race, crash a muscle. Názvy jistě hovoří samy za sebe a každý druh se hodí do jiného herního režimu. Criterion vytvořil pro tentokrát ještě více aut, ale upřímně řečeno, kromě základních parametrů jako maximální rychlost a zrychlení tu o kvalitu vozu moc nejde. Jde tu o to, co s ním dokážete. A pak, co si budeme namlouvat, jakmile se ke konci hry dostanete k autobusu nebo popelářskému vozu, nic jiného už vás nezajímá!



Okruhy v centru města vypadají efektně. Obzvláště, když kolem vás sviští jeden soupeř za druhým.

Tak tohle není špatná „výplata"! Šest milionů, za to už se dá něco pořídit.

Zajímavé! Máte-li na pamětovce pozici z *Madden NFL 06*, hra vám poskytne malý náskok.

„*BURNOUT* SI STÁLE VYTŘE PODLAHU S 99% VEŠKERÉ ZÁVODNÍ KONKURENCE NA PLAYSTATION 2."

režimem a obyčejnými závody Time Attack. Nikdy ale nesmíte zapomínat, že v protisměru zmíněná pravidla neplatí!

Tahle docela zásadní změna naštěstí není zdaleka jediným vylepšením *Burnout Revenge*. Chlapíci v Criterionu se zjevně hodně zabývali i samotnými okruhy - vedle nespočtu nových mezi nimi najdete také řadu těch, které dobře znáte z předchozích dílů. Budete ale příjemně překvapeni, jak svěže působí. Jsou totiž plné zkratek, křižovatek, rozcestí a třeba i několikaúrovňových silnic, což znamená jediné - více výskoků, více riskování, více způsobů, jak zlikvidovat konkurenci Takedownem, více možností, jak získat cenné vteřiny, a v neposlední řadě také více možností, jak cenné vteřiny ztratit. Je totiž třeba zároveň uvést, že tu je i mnoho nepříjemných rohů a zdí, ve kterých můžete při chvilce nepozornosti skončit - v tomto směru byl předchozí díl mnohem milosrdnější. Výsledkem obou těchto zásadních vylepšení je tak vlastně skutečnost, že hra obsahuje mnohem více bouraček. Zpočátku se budete muset připravit na frustraci, ale jakmile pochopíte pravidla a naučíte se nazpaměť okruhy, můžete využít agresivní a riskantní jízdy k pokoření soupeřů. Další novinkou, kterou nemůžeme zapomenout zmínit, je Crash Breaker, který je variantou závěrečného výbuchu v oblíbeném režimu Crash z minulého dílu. Totéž teď můžete využít v běžných závodech - jakmile vás čeká bouračka, můžete aktivovat devastující explozi. Je-li poblíž soupeř, vezmete ho tak s sebou a ještě získáte bonusový burnout. Dalo by se říci, že je samotná jízda nenápadně potlačovaná do pozadí a důležitějšími se stávají samotné bouračky. To koneckonců potvrzuje i fakt, že můžete využít běžnou dopravu.

Criterion se také rozhodl zcela přepracovat systém odměn a s tím související strukturu režimu pro jednoho hráče. Hráči nyní získávají body v každém ze závodů, což jim umožňuje dostat se do dalších úrovní, vylepšovat auta a samozřejmě odemykat různé bonusy. K lepšímu se změnil i soundtrack, když byl otravný DJ Stryker odeslán na nucenou dovolenou a kromě tradičně rockové hudby (namátkou klasika od The Doors - Break on Through) tu najdou své i milovníci taneční muziky (včetně Chemical Brothers, Timo Maase, Asian Dub Foundation). Stejně jako minulý rok je *Burnout* také „líhní" pro řadu nových talentovaných kapel, které se mohly zúčastnit konkurzu. Tyhle všechny maličkosti přispěly k úchvatnému dojmu ze hry.

Otázka z úvodu recenze je tedy rázem nemístná. Criterion a EA dokázali nemožné a už tak skvělou hru dovedli ještě vylepšit. Po velkých dohadech jsme se nakonec rozhodli ve výsledném verdiktu pár bodíků ubrat, ale to jen proto, že zatímco byl třetí díl před rokem revolucí (rozdíl mezi druhým a třetím dílem byl přeci jen podstatně větší), tentokrát jde „jen" o velmi podařenou evoluci. *Burnout Revenge* ale důrazně doporučujeme jak nově příchozím (přičtěte pět procent!), tak znalcům série. Co proboha chystáte příště? ■

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Rychlá, detailní, rozmanitá. Ale hlavně, hlavně je rychlá!

ZVUK
Fantastický soundtrack (přes 40 skladeb) a solidní ozvučení.

HRATELNOST
Nejlepší arkádová závodní hra pro PlayStation. Tečka!

ŽIVOTNOST
Je tu multiplayer (i online), ale i základní režim vydrží!

NEBO ZKUSTE...

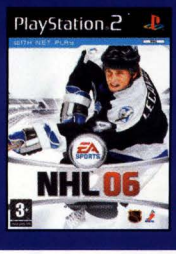
BURNOUT 3
Stále skvělý - a pokud vám snad nesedí všechny ty novoty a vylepšení, je to tradice a klasika.
PLAY 4 **92%**

NFS UNDERGROUND 2
Hlavní závodní hra EA, která je ale podstatně horší. Trochu si to hoši zavařili...
PLAY 6 **76%**

SHRNUTÍ

Nevěřili jsme, že to jde vylepšit. Mýlili jsme se! *Burnout Revenge* je o třídu lepší než třetí díl. Někomu možná na první pohled nebudou změny vonět, ale brzy si zvyknete. Seznamte se - jasně nejlepší arkádové závody pro PlayStation 2!

90 PROCENT



NHL 06

INFORMACE

VYDAVATEL: EA | **VÝROBCE:** EA Sports
ŽÁNR: Hokej | **INTERNET:** www.easports.com/games/nhl06

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Dynasty opět dělá svou rozsáhlostí a komplexností čest svému jménu.

Finská liga, německá liga... kdy už dojde i na nás? Copak nejsme hokejová velmoc?

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Série *NHL* od Electronic Arts je poměrně letitá a v srdcích fanoušků jasně vítězí. Dovolujeme si ale upozornit, že vedle *NHL 2006* vychází také hokej s „razítkem" ESPN, přesněji *ESPN NHL 2K5*. „Trochu" jsme ho hráli a můžeme konstatovat, že má naději se stát pro hokej tím, čím je *Pro Evo* pro fotbal. Rozhodně to alespoň zkuste!

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
PATRIK SALINGER

KDYBY TAHLE HRA BYLA

HERCEM, BYL BY TO MIROSLAV DONUTIL.
Proč? Protože už ty jeho historky znáte nazpaměť a přesto vás dokáží pobavit. A protože jste ochotni znovu a znovu platit peníze za jeho stejná představení. A stejně si je pokaždé užít.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

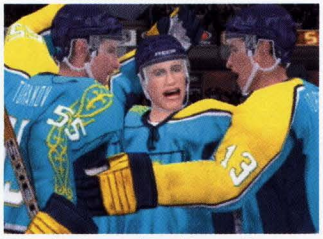
Graficky je *NHL 06* ještě o špetku lepší než vloni.

Záběr jako z televize. Člověk by se skoro spletl.

Terč v brance. Hádejte, k čemu slouží?

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce


To máme kluci ale nádherný dresy, pojďte na mou hruď. Půjdeme je dneska oslavit!

Tady byla právě vsítěna branka. Odhadujeme to tak na pátou nebo šestou, radost už není velká.

Tak kam to chceš, chlapče? Pod víko? Nebo po zemi? A k levé nebo pravé? Stačí říct, hochu...

NHL 06

A JE TO TU ZAS! TENTOKRÁT JSME PO ROČNÍ PŘESTÁVCE OBZVLÁŠTĚ NAPJATÍ...

Výluka skončila a většina hvězd Národní hokejové ligy se vrátí zpět za moře. Ale že jsme si to užili, co? Naše extraliga se stala atraktivní jako nikdy předtím a nalákala i spoustu lidí normálně hokeji nehovících. Jako zlatý hřeb pak přišel po hubených letech opět mistrovský titul z vídeňského šampionátu. Nemusíme si ale stýskat. Našich hokejových hvězd si bohatě užijete v *NHL 2006* a to dokonce i s českým překladem veškerých textů.

Již posledně nás EA potěšili a mile překvapili velikým pokrokem v hratelnosti. Tentokrát se již žádná revoluce nekoná, nicméně hra pokračuje v nově zavedené kvalitě. Z *NHL* je už nějaký čas hra, kde s bušením do dvou tlačítek opravdu daleko nedojdete, a to je dobře.

Co se musí EA jednoznačně nechat, je skvělá prezentace jejich sportovních her. Tady opravdu není co vytknout. Již úvodní intro, které tvoří sestřih zajímavých herních situací většinou končících červeným světlem, vás naladí na tu správnou hokejovou atmosféru. Dobrá muzika podkreslující procházení všemi menu rozhodně také ostudu nedělá. Komentář (anglický, samozřejmě) tradičně na vysoké úrovni, i když po čase se častých opakujících hlášek přejíte. Kvalitně zpracované stadiony včetně naší Sazka Areny. A v neposlední řadě samozřejmě i zvuk, který podporuje hokejovou atmosféru - pískání, dupání, trubky a fandění. To je ta pravá hokejová atmosféra správně prezentovaná v *NHL 2006*! Koneckonců, až budete hrát třeba světový pohár a uslyšíte domácí kotel, kterak se probouzí se svým pokřikem „Češi, Češi", jistě nám dáte za pravdu. Rozhodně nezklamou ani střihové sekvence v průběhu hry. Vztekání vyloučených hráčů, nervózně přešlapující kouč či oslavné orgie po vsítění gólu jsou tradičně na vysoké úrovni.

Jako obvykle nabízí hra řadu herních módů. Dodejme, že u tohoto typu her již poměrně provařených. Kromě možnosti Hrát online tu máme klasickou volbu Exhibice pro rychlý vstup přímo na led, Season, Dynasty, Světový turnaj, národní ligy (nepochopitelně stále bohužel bez české extraligy) a konečně Free For All. Online s klidným svědomím vynecháme, jednak jde u nás přeci jenom o okrajovou záležitost a navíc si jistě dokážete živě představit, co se pod nabídkou skrývá. Season a Dynasty jsou v kostce hodně příbuzné režimy. Zvolíte-li Dynasty, můžete zastoupit managera toho kterého týmu a dotáhnout jej až do vítězného finále a k získání Stanley Cupu. Rozdíl mezi „Dynasty" a „Season" je v podstatě pouze v tom, že máte v módu Dynasty moc nad naprostou většinou klubových financí a staráte se opravdu o veškeré detaily týkající se hospodaření klubu. Prokousávat se tedy budete obrovskou spoustou tabulek, statistik a e-mailů

Prezentace hry je na vysoké úrovni. To je holt oblast, ve které EA umí!

Dvacet kapříků, co vy na to? Ty vole, musíme si pomáhat, vole!

Povšimněte si možnosti udílení strategií svému týmu. A povšimněte si také stavu, držíme bezbrankovou režimu. A povšimněte si času... ehm.

POTĚŠILO NÁS

- Staré dobré *NHL 94* jako bonus k tomuto ročníku. Hurá!
- Uniky jeden na jednoho, ale i chytrý kombinační hokej, jak ho máme rádi.
- Čeština

ZKLAMALO NÁS

- Má cenu opakovat, že by se nám líbila implementace naší nejvyšší ligové soutěže?
- Chtěli bychom na nově vytvořené hráče používat vlastní fotografie.

Milan Hejduk je naším favoritem - jeho řada s Eliášem a Židlickým byla hodně produktivní.

Jsme samozřejmě vlastenci a velkou část recenzování hráli za naši reprezentaci.

A jdeme do finále! S Kanadou zatím plichtíme, ale však my to zvládneme a nějaký gól přidáme...

a právě v tomto okamžiku si budete velmi pochvalovat lokalizaci do českého jazyka. Chcete-li si opravdu vyhrát s managementem nějakého teamu, je právě tohle to pravé ořechové.

Season je v podstatě totéž, ale bez oné manažerské vaty. O řadu věcí se zde stará automatika a můžete se tak soustředit na zápasy samotné. Je třeba ještě dodat, že kromě základní nabídky můžete rovněž vytvářet vlastní hráče nebo celé vlastní týmy. Nastavit můžete kupříkladu zvukový efekt při střelení gólu, logo či hlavní pokřik, který mají vaši fanoušci skandovat. Je jen škoda, že při tvorbě jednotlivých hráčů není možno importovat vlastní obličej například pomocí Eye Toy. Budete-li si chtít vytvořit například obdobu HC Slavia Praha, není to nejmenší problém. Hodnotnou novinkou se letos stala možnost jakýkoli takto vytvořený tým přihlásit do ostatních režimů.

EA Sports For All je kapitola sama pro sebe - jednak se jedná o velmi zajímavou alternativu pro více hráčů, a jednak je to možnost, jak dopilovat řadu modelových situací v útočné třetině. Podle našeho názoru neexistuje jiná alternativa, jak precizně nacvičit časté herní situace, do kterých se můžete dostat. Principem je většinou vsítit během časového limitu co nejvíce gólů. Navíc před každým zápolením nastavujete třeba to, kolik hráčů bude bránit, a můžete se tak bez zdržování připravit na celou řadu herních situací.

Jak to tedy vypadá na ledě? Vcelku se jedná o vyváženou kombinaci taktických přihrávek a rychlých brejků. Bez důrazného napadání se neobejdete, ale nebojte se, že by obraná fáze byla pouze o mačkání tlačítka pro sražení soupeře. Osvojit si musíte řadu dovedností jako vypíchávání puku či lehání do střel. Vyplatí se naučit se pracovat i s Open Ice Control systémem. Toto vám to dá jistou převahu nad lidskými soupeři, kteří jej nepoužívají, a rovněž velice umocňuje herní požitek. Teprve po dobrém zvládnutí většiny ovládacích praktik se vám bude dařit vytvářet kombinace, na které je radost pohledět. Pozor však na zabřednutí do přílišného kombinování. Leckdy se pak nemůžete dostat k zakončení a jediným receptem bývá zjednodušení hry. Hráči se při bruslení chovají vcelku přesvědčivě. Zvýšení rychlosti se například vyplácí používat s rozvahou, neboť pak lehce přicházíte o puky.

„ŽÁDNÁ REVOLUCE SE NEKONÁ, NICMÉNĚ HRA POKRAČUJE V NOVĚ ZAVEDENÉ KVALITĚ."

Zmiňme ještě maličko nedotažené přesilové hry, kdy úbytek jednoho hráče na ledě není příliš znát a brankáře, kteří jsou skutečnou podporou vašeho týmu a nehrajete-li na nejlehčí obtížnost, málokdy pustí do své svatyně nějakou haluz od modré čáry. Většinou, když myslíte, že se tak stalo, opakovaný záznam prokáže, že bylo brankáři stíněno či že byl rozhozen z předchozí střely a podobně. Sice jsme díru na stoprocentní gól nenašli, avšak nechceme tvrdit s jistotou, že žádná není.

Shrňme to. Nová *NHL 2006* přebírá se ctí po předchozím dílu pochodeň hratelnosti a navíc nabízí zase o kousek dotaženější herní systém a samozřejmě aktuální soupisky. Nemáte-li předchozí díl, nic neřešte a jděte do toho. Máte-li ho... ještě si to rozmyslete. Pokrok zde sice je, ale nikoli tak výrazný jako loni. ■

RETRO NHL 94

Významným bonusem, který nás skutečně dostal do kolen, je zařazení originální hratelné verze staříčké *NHL 94* (nikoliv v u nás známé verzi pro PC, ale pro konzoli Mega Drive - je to ale docela podobná záležitost). Snad není protřelého hráče, který by si nepamatoval tuto na svou dobu herní revoluci (pro hnidopichy, na PC se samozřejmě staré dobré 2D hokeje jmenovaly *NHL 93* a *NHL 95*). Již tehdy takřka kompletní soupisky všech týmů, na svou dobu naprosto bezkonkurenční hratelnost a rovněž na svou dobu výborná prezentace. Jak krásné to bylo, když se vaší zásluhou poprvé rozsvítilo rudé světlo za brankou...

Nyní tedy máte možnost zkusit si znovu na velké obrazovce tuto herní klasiku. Dodnes se jedná o velice hratelnou záležitost, neurazí-li vás ovšem prastará jednoduchá a účelná grafika. Již tehdy ale šlo třeba střílet golfákem rovnou z přihrávky nebo dokonce rozbít tvrdou ranou sklo za brankou. To bylo radosti! Je až neuvěřitelné, jak málo prachu za těch cca 12 let na tento titul sedlo. Stejně tak je ale až neuvěřitelné, jak daleko od té doby dospěly hry po grafické stránce. No podívejte se na to sami... a vězte, že tehdy to byla bez nadsázky grafická pecka!

U nás známější PC verze tehdy vypadala trochu jinak, ale herně je to podobné. Učiněný skvost, vážení. Retro!

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Parádní, ale určitě by šlo zajít ještě dál.

ZVUK

Dá se vůbec udělat komentář, který vám nezačne po dílčí době lézt krkem? Snaha byla.

HRATELNOST

Blíží se k ideálu, kdy si budeme s pukem opravdu dělat, co budeme chtít. Jen tak dál.

ŽIVOTNOST

Pokud nemáte s kým zápolit v multiplayeru, Dynasty mód vám to bohatě vynahradí.

NEBO ZKUSTE...

ESPN NHL 2K5

Možná i tady se tvůrci inspirovali s variabilitou ovládání. Ještě to není *Pro Evo*, ale jde správným směrem.
NERECENZOVÁNO

NHL 2005

Předchozí díl má jisté i dnes co nabídnout. Jestli netrváte na absolutně aktuálních soupiskách, tak proč ne?
PLAY 4 89%

SHRNUTÍ

EA vloni ukázali, že hokej nemusí být arkádovou rychlovkou, ale také značně taktickou záležitostí, jak to máme v našich končinách rádi. Tohoto motta se drží i letos a odvedli znovu solidní práci.

85 PROCENT

FAHRENHEIT

INFORMACE

VYDAVATEL: Atari | **VÝROBCE:** Quantic Dream
ŽÁNR: Adventura | **INTERNET:** www.quanticdream.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Tři hratelné postavy s propracovanými charaktery.

_Spousta alternativních zakončení.

_Odemykatelné bonusy.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Quantic Dream vždycky představovali avantgardu adventurní scény, jak ostatně dokázal mimo jiné jejich předchozí projekt - *Omikron*. Tato hra pro Dreamcast představovala skutečnou perlu v portfoliu této nešťastné konzole, protože se jednalo o první adventuru, v níž jste mohli chodit, kam se vám zlíbilo

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
ALENA KLAUDOVÁ

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

ŽÁDOST O POŘÁDÁNÍ OLYMPIÁDY, BYLA BY OD LONDÝNA.
Nikdo sice nepředpokládal, že by to Londýn (nebo potažmo *Fahrenheit*) dokázal, ale kdyby se k objektivním předpokladům přidala trocha štěstí, bylo by to v kapse.

PRVNÍ ÚROVEŇ

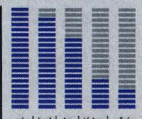
Tenhle chlapec spadl do zamrzlého jezera. Co uděláte, záleží jen na vás..

Už je venku, ale nedýchá. A policie je na cestě. Raději si pospěšte...

Zdá se, že Lucas bral kurzy první pomoci.

Lucas zachránil chlapci život, a tak se cítí o poznání lépe.

HERNÍ ČAS



FAHRENHEIT

SKLADUJTE V TEPLE.

Tu a tam se na PS2 objeví potenciální klasika, která navzdory všem svým kvalitám záhy zmizí z prodejního radaru a po několika měsících od svého vydání se vynoří v koších se slevami. Vůbec nezáleží na tom, jak vysokých hodnocení se dočká v odborném tisku - zákazníci prostě nechtějí riskovat koupi hry, o které před jejím uvedením do obchodů slyšeli tak málo. Příkladem, který na současné generaci všichni zmiňují, je *Ico* - nenápadná japonská hra, která byla poté, co konečně dorazila na pulty v Evropě, zcela trestuhodně ignorována. No, a teď přichází *Fahrenheit* v celé své nenápadné kráse, a opět hrozí nebezpečí, že valná část hráčů zůstane v blažené nevědomosti o tom, že s nejnovějším dílem Quantic Dream se žánr adventur mění k lepšímu.

Musíme přiznat, že my všichni v redakci jsme vývoj *Fahrenheita* sledovali opravdu bedlivě. Už od raných verzí totiž bylo jasné, že má obrovský potenciál - snadným systémem ovládání počínaje a konče poutavou zápletkou, která hráče hned u první animované sekvence přiková k židlím a nepustí je, dokud neproběhnou závěrečné titulky. Je to opravdu úžasný pocit, moci sledovat, jak se z drobné jiskérky rodí mohutný, úchvatný opus. Výsledkem je fantastická adventura, kterou by si měl okamžitě pořídit každý majitel PS2, který má v těle aspoň špetku sebeúcty. Jakmile vložíte disk do mechaniky, je velice nepravděpodobné, že byste jej vyjmuli dříve, než skončí pouť Lucasa Kanea vedoucí přes vraždu, mysticismus a smrt. *Fahrenheit* sice není žádné dílko, které by vás pohladilo po duši, ale zato vám nedá spát, dokud se neprokoušete až k závěrečnému rozuzlení.

Hrajete za vraha. To není ve videohře nijak neobvyklé, ale tady to je opravdu pro silné nátury.

Aaron kdysi ukradl z jednoho hrobu květiny, aby je mohl dát své přítelkyni. Asi by se měl léčit.

Důmyslnost a propracovanost verze *Fahrenheita* pro PS3 si můžeme jen představovat.

„TU A TAM NARAZÍTE NA AKČNÍ SEKVENCI, VE KTERÉ BUDETE MUSET PROKÁZAT ĎÁBELSKÉ REFLEXY."

V průběhu hry se vžijete do rolí tří hlavních postav: Lucase (vrah), Carly (vyšetřovatelka) a jejího partnera Tylera (vyšetřovatel). Vyprávění příběhu tak dostává zcela nový rozměr, protože záleží jen na vás, jakým způsobem bude vyšetřování probíhat. Pokud budete sympatizovat spíš s dvojicí policistů, můžete si ulehčit práci tím, že v roli Lucase necháte po okolí rozházené důkazní materiály. Díky tomu není tento titul jen „další z řady detektivních her", neboť tak či tak vás přinutí vžít se do některé z rolí víc než do ostatních. Když Lucas začne propadat depresím z toho, že je neustále na útěku kvůli vraždě, za kterou nenese zodpovědnost, je těžké jej nezačít litovat. Stejně tak na vaše city zabrnkají situace, kdy Tylera čeká těžké rozhodnutí mezi prací a osobním životem. *Fahrenheit* si sice pohrává s magií a okultismem, ale je to jeden z nejrealističtějších počinů, který se kdy na konzolích objevil. Není tedy žádný div, že v té záplavě plytkých a navzájem se kopírujících titulů působí jako závan čerstvého větru. Nevěříte? Tak se jen podívejte, jakým způsobem řídí analogová páčka pohyb jednotlivých postav, nebo že místo tradičního ukazatele zdraví zde máte k dispozici ukazatel nálady. Nečekají vás tedy žádná zranění, ale každá akce má vliv na to, jak se hrdina či hrdinka cítí. Budou-li v příliš hluboké depresi, hra skončí, neboť Lucas poputuje do ústavu pro choromyslné a Carla s Tylerem odejdou od sboru, protože ztratí důvěru ve své schopnosti.

Hra ovšem nespoléhá na to, že vás zaujme jen vyprávěním příběhu. Ve *Fahrenheitu* má své místo i styl interakce, který proslavil žánr rytmických akcí, a to navzdory faktu, že bývají po grafické stránce odbyté a ani zdaleka nejsou tak komplexní, jako většina ostatních titulů

POTĚŠILO NÁS
- Jednoduché ovládání.
- Poutavá zápletka.
- Výborná atmosféra.

ZKLAMALO NÁS
- Hra je docela krátká.
- Nepříliš kvalitní kamera.
- Frustrující stealth mise.

Atmosféra hry se pohybuje ve vysokých sférách, kam málokdo dohlédne...

Tento screenshot nám připomíná, že zimní noci nejsou vždycky plné romantiky a sněhových vloček.

Jdete-li do kostela, málokdy čekáte, že se vám přihodí něco takle špatného.

pro konzole. Tu a tam tedy narazíte na akční sekvenci, ve které budete muset prokázat ďábelské reflexy, neboť jen tak se dostanete do další části hry v jednom kuse. Tyto herní vložky jsou dobře vyvážené a pokud se vám podaří je splnit, bude vám odměnou pocit ze skutečně dobře vykonané práce. Jestliže ovšem neuspějete, nemusíte se bát, že na vás vybafne tradiční hláška „Zkus to znovu". Jen se bude příběh odvíjet trochu jiným směrem. Někdy se vám může neúspěch i hodit do krámu - záleží na tom, jakou tvář chcete té které postavě vtisknout. A to je právě celá ta krása *Fahrenheita*: máte v něm pocit naprosté volnosti, aniž by však přitom vybočoval z rámce tradičních lineárních point-and-clickových adventur. Můžete například s Lucasem bloumat po jeho bytě, vzít si z ledničky mléko nebo si zahrát na klavír a trochu si tak uklidnit pocuchané nervy, ale z bytu jako takového se dostanete až poté, co dojde k nějaké naskriptované události.

V některých hrách by to mohlo být spíš na obtíž, ale ve *Fahrenheitovi* to funguje na výbornou. Jistě, hře se nevyhnuly některé problémy, jako třeba nešikovná kamera, která občas místo aby zvyšovala napětí, tak vás jen mate. Nad veškerými zápory však milerádi přimhouříte oko, protože vše ostatní je naprosto dokonalé. A vadit vám nebude ani trošku jednodušší grafika, protože každá scéna vás ohromí precizním motion capturingem a propracovanými animacemi obličejů. Nenechte se zmást zrnitostí okolních obrázků - je to tak schválně. Hra má díky tomu pravý noir nádech.

Fahrenheit má vlastně jen jednu nevýhodu: jakmile jednou projdete celým příběhem a odhalíte všechna jeho tajemství, těžko vás co přesvědčí, abyste se do temného New Yorku 21. století vraceli. Na čas vás možná může zabavit možnost vrátit se do libovolné scény, projít ji trochu jinak a sledovat, jaký to bude mít dopad. Brzy však zjistíte, že ať děláte, co děláte, základní zápletka se nijak nemění. Ani samotný příběh není nijak dlouhý, projdete jím zhruba za 10-12 hodin. Díky tomu však má na druhou stranu dostatečný spád a ani chvíli se u něj nebudete nudit. ■

„FAHRENHEIT JE JEDEN Z NEJREALISTICTĚJŠÍCH POČINŮ, KTERÝ SE KDY NA KONZOLÍCH OBJEVIL."

VZPOMÍNKA NA DĚTSTVÍ

NO TAK, MLADÝ MUŽI

Během hry se Lucas navrátí do několika okamžiků ze svého dětství, které změnily celý jeho život. Z hlediska příběhu to je sice zajímavý trik, ale z herního pohledu to jsou nejslabší části celého titulu. Jsou totiž *Fahrenheitovým* zástupcem stealth misí... Fakt, že hra trpí nepříjemnou kamerou, ještě přisypává sůl do rány, která zeje na hrudi tohoto ve všech ostatních směrech fantastického díla.

Pližte se a snažte se, aby vás stráže nezahlédly.

Netušili jsme, že se dočkáme chvíle, kdy budeme považovat návštěvu prádelny za zábavnou. Mimochodem, bůh žehnej videohrám.

Mayští kněží, starobylé rituály, duchové? Ne, vůbec netuším, o čem to blábolíš, kámo. Co to do tebe vjelo?

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Zrnitá grafika a vynikající motion capturing se starají o úchvatnou atmosféru.

ZVUK
Dabing je slušný, zvukové efekty a soundtrack se rozhodně nemají za co stydět.

HRATELNOST
Je velice snadné k tomu usednout a hrát, ale je nadmíru obtížné se od toho odtrhnout.

ŽIVOTNOST
Je to sice poměrně krátké, ale párkrát si to zahrajete.

NEBO ZKUSTE...

BROKEN SWORD
Adventura, která prokázala, že point-and-clickový žánr ještě neřekl své poslední slovo.
NERECENZOVÁNO

BEYOND GOOD & EVIL
Nejnedoceněnější hra roku 2004.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Vynikající adventura, která si zaslouží místo v každé sbírce her majitelů PS2. *Fahrenheit* je sice velice nenápadný titul, ale to jeho kvality nijak nesnižuje. Takže si udělejte laskavost a zkuste ho - dá vám tu špetku originality, po které všichni toužíme.

90 PROCENT

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

INFORMACE

VYDAVATEL: Koei Ltd | **VÝROBCE:** Goshow Inc.
ŽÁNR: Bojovka | **INTERNET:** www.ertain.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Gladiátoři, RPG, akce!

_Boje se lvy, tygry a medvědy. Božíčku!

_Polonazí chlapi vždycky vypadali tak trochu směšně.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Koei už vytvořilo víc dílů série *Dynasty Warriors*, než kolik jich jsou asijské dějiny schopné pojmout - a to je hodně. A když už náhodou Koei ve svém stroji na výrobu *Dynasty Warriors* žádné *Dynasty Warriors* nevyrábí, tak oblíbený mix strategie a akce aplikuje na jiné prostředí. Tady máme například souboje gladiátorů.

RECENZE

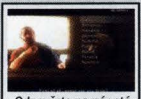
DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
PETR STRÁNSKÝ

KDYBY TAHLE HRA BYLA

FILM O GLADIÁTORECH, BYL BY TO SPARTACUS. *Gladiator* sice měl úžasné speciální efekty, ale také v něm byl ten ujetý Russell Crowe. *Spartacus* je skromnější, avšak má silnější poslání a úžasnou scénu s ukřižováním.

PRVNÍ ÚROVEŇ

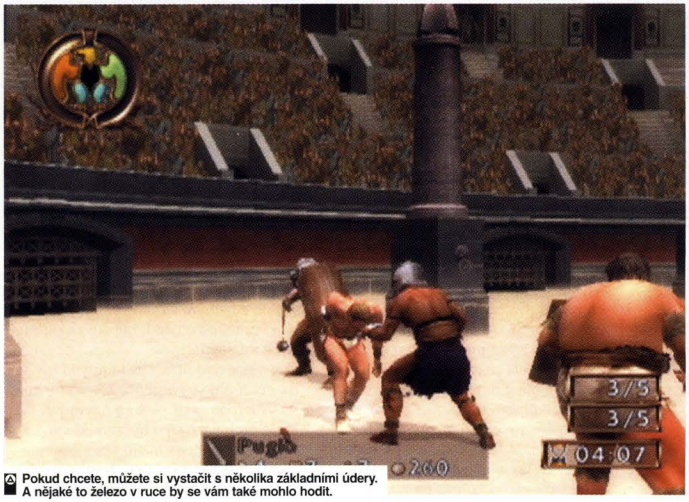

Odpovězte na pár otázek, aby hra věděla, co za typ bojovníka jste.

Čeká vás váš první souboj s těmito polonahými chlápky.

Poctivě cvičte, udělejte dojem na své mistry a dostanete víc jídla.

Konečně si můžete trochu užít a vylepšit si statistiky.

HERNÍ ČAS


Pokud chcete, můžete si vystačit s několika základními údery. A nějaké to železo v ruce by se vám také mohlo hodit.

Jít si pro štít, nebo zkusit zaútočit jedinou zbraní? Nic z toho - nejprve musíme uhnout ráně.

Série na sebe navazujících úderů dokáží být pěkně vražedné. Ale musí se to umět.

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

TAK TOMUHLE ŘÍKÁME SPORTOVNÍ ZÁBAVA DRUHÉ GENERACE.

Uri, vinciri, eurberari, ferroque necari - být upálen, být spoután, být poražen, zemřít mečem. To je gladiátorský slib, jakési jejich krédo, něco, co po sobě muži křičí, aby si přišli víc jako skuteční muži. Chcete-li hrát *Colosseum*, nemusíte umět latinsky, dokonce ani řecky na konverzační úrovni. Možná by se vám mohla hodit informace, že v Japonsku se tato hra dříve jmenovala *Gladiator*, ovšem mnohem užitečnější pro vás bude fakt, že se jedná o bojovku s prvky RPG. Představte si *Tekkena* s více protivníky najednou, spoustu levelování a přehršel druhů brnění a zbraní. Představte si to a pak přejděte na další odstavec, ve kterém znovu definujeme, co myslíme popisem „huh-huh-huuunh!".

Pokud je hra „huh-huh-huuunh!", většinou to znamená, že bez přestání bušíte do tlačítek a přitroublí nepřátelé umírají po desítkách. Takovéto tituly většinou nemají moc dlouhou životnost, ale najdou se i takové, které milují ti, jež si uvědomují, že vítězství vám nezajistí jen frenetické škubání prstu. Vezměte si na jedné straně *Dynasty Warriors* a na straně druhé *Champions of Norrath*. Ano, jak *Colosseum*, tak vedlejší produkt *EverQuestu* přesně zapadají do škatulky s nápisem „akční RPG". *Dynasty Warriors* mají také spoustu nepřátel a jsou „huh-huh-huuunh!", ale tím veškerá podobnost končí.

Colosseum vám nabízí souboje gladiátorů, při kterých využijete všechna čtyři tlačítka - útok seshora a zespodu a seknutí zleva a zprava. Během boje můžete zvednout libovolnou zbraň a vrhnout ji na protivníka, ale pokud by se vám líbila, klidně si ji nechte, protože můžete bojovat se dvěma zároveň. Snadno tak zkombinujete rychlost krátkého meče s dlouhým dosahem trojzubce. Výsledek je nepřekonatelný. Pokud máte štít, stiskem R1 jej pozvednete na svou obranu, jestliže máte dvě zbraně, stejným tlačítkem provedete rychlý únik. S těmito základními ovládacími prvky můžete bojovat klasickým „huh-huh-huuunh!" stylem, ale je to asi tak zábavné, jako sledovat ošklivého psa, jak ho

Když zaujmete diváky, zasypou vás květinami. Bojujte však bez ducha a zasypou vás kamením.

Zabodněte dýku v levé ruce soupeři do břicha tak hluboko, až mu ze zad vyleze číslo sedm.

Nestačí jen zabíjet - chcete-li získat obdiv, slávu a peníze, musíte to dělat stylově.

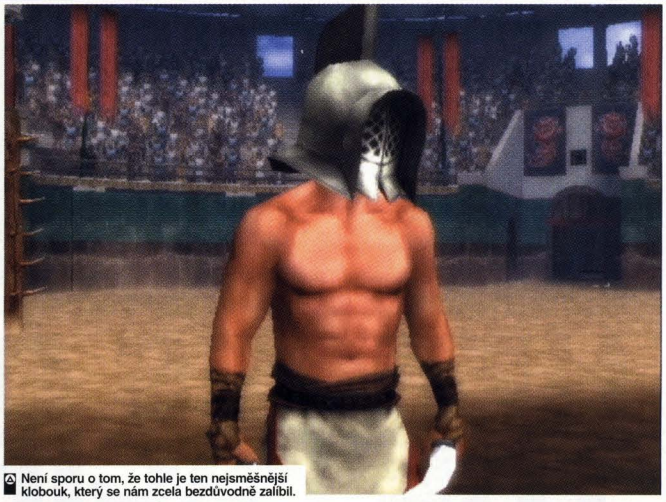
POTĚŠILO NÁS
- Odměny za efektní boj.
- Výborný systém úniků, krytů, úderů a seků.
- Nechybí zábava spojená s vylepšováním postavy.

ZKLAMALO NÁS
- Kamera by mohla být příjemnější.
- Nelze odsekávat končetiny.
- Hodil by se nějaký zaměřovací systém.

TABULKY DOVEDNOSTÍ

VYMLAŤTE Z PROTIVNÍKA NOVOU SCHOPNOST

Nové útoky, které vám budou k dispozici, získáváte opravdu tímhle způsobem. Když nějakého nepřítele naporcujete přímo ukázkově, může z něj vypadnout Tabulka dovednosti. Tu můžete sebrat a uložit si ji do „speciálního-udělátka-jako-stvořeného-pro-tento-účel" (rytiny na zdi, kde si můžete tabulky střádat). Mezi nimi si pak můžete vybírat, které se vyvolají, pokud provedete speciální útok. Jak postupujete hrou, bude se vám zpřístupňovat stále více pozic, takže budete moci používat více specialit.



Není sporu o tom, že tohle je ten nejsmešnější klobouk, který se nám zcela bezdůvodně zalíbil.

Získat a používat lze pasivní i aktivní schopnosti. Je to vážně prima.

Vaše smrt je ještě trpčí o vědomí, že ta sekera, která vám vypadla z prstů, měla skvělé statistiky.

Orel v levém horním rohu ukazuje, jak velké zranění sužuje vaši tělesnou schránku.

„CHCETE-LI PŘEŽÍT, MUSÍTE SE NAUČIT SKLÁDAT JEDNOTLIVÉ ÚTOKY DOHROMADY."

někdo šťouchá klackem tak dlouho, až zemře. A i vy dříve či později zemřete. Chcete-li přežít, musíte se naučit skládat jednotlivé útoky dohromady, kombinovat vhodné zbraně, zvládnout umění uhýbat ranám protivníků a nejprve je zneškodnit, než je s konečnou platností odešlete na onen svět. I nadále se sice bude ozývat nekonečná variace na „huh-huh-huuunh!", ale zážitek ze hry bude úplně jiný a davy budou jásat. A vy bez dechu pokleknete, jak váš ukazatel energie klesne na nulu. Krvavé šílenství na chvíli ustoupí.

Zmíněný ukazatel energie se doplňuje rychlým tempem, pokud neběžíte ani nebojujete. Chcete-li zůstat naživu, musíte jeho výši neustále bedlivě sledovat, protože pokud vám dojde, budete bezbranní a dokážete jen jediné - ztěžka oddychovat. Při uhýbání či vykrývání útoků se vám bude doplňovat ještě rychleji, a stiskem příslušného směrového tlačítka můžete dokonce zaútočit na protivníky po stranách nebo za vámi. To znamená, že pokud budete dobří - skutečně dobří, můžete bojovat se čtyřmi nepřáteli najednou pomocí série útoků, uhýbání, doplňování energie a změny směru, až budete stát v aréně sami. Chce to rytmus, chce to postřeh, chce to švih. „Huh-huh-huuunh!" v tomto případě popisuje jen zvukovou kulisu, protože soubojový systém je velice propracovaný.

RPG tituly většinou svůj systém statistik a pravidel hráči předkládají s jemností parního válce puštěného z kopce na volnoběh. Získejte zkušenost, utraťte zkušenost a kupte si tu sekeru, co vám přidá bonus 20 procent k inteligenci... Jakmile to vytrhnete z kontextu hry, tak to nedává moc smysl, že? V *Colosseu* vás čeká výcvik ve stylu rytmické akce, při kterém si trénujete umění skládání útoků do vražedného řetězce. Čím lépe vám výcvik jde, tím více jídla dostanete. A k dispozici je celá řada potravin. Když budete jíst například hodně masa, poroste vám síla. Polévka je zase dobrá na obratnost... Jídlo je vlastně nenápadně zakamuflovanou formou zkušenosti. Je to zajímavé a ještě navíc si pochutnáte.

Ano, *Colosseum* je v mnoha ohledech jako *Shadow of Rome*, ale o něco komplexnější a bez těch poněkud nepříjemných stealth misí. Ne, že by šlo tyto dva tituly házet do jednoho pytle. *Shadow* je krvavější a násilnější, jedním máchnutím v něm usekáváte končetiny, a navíc klade velký důraz na výzbroj. *Colosseum* není tak přímočaré, klade větší důraz na přesné načasování. Jeho kamera není tak příjemná a chybí zde zaměření protivníka, takže občas můžete minout, a také rozhodně není po grafické stránce tak úchvatné. Přesto je mnohem komplexnější, protože zaměřením na akci v arénách a vyprávěním gladiátorského příběhu vás do sebe rychle vtáhne a vy si budete vychutnávat souboje, učení nových útoků a zlepšování dovedností, až z vás bude nejlepší válečník ze všech. Tam, kde v *Shadow* zatoužíte získat obří sekeru, v *Colosseu* si budete přát se s ní opravdu výborně naučit. Gladiátoři, do boje. ■

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Výborné detaily obličejů ve světě, který postrádá pořádné textury či nasvícení.

ZVUK
Třeskot mečů a zase třeskot mečů. Navíc nijak kvalitní.

HRATELNOST
Jde především o levelování a dobré načasování. RPG pro gladiátory.

ŽIVOTNOST
Tohle není žádná zábavička na víkend. Bude chvíli trvat, než do hry pořádně proniknete.

NEBO ZKUSTE...

SHADOW OF ROME
Ano, tahle hra dostala vyšší hodnocení, ale jen kvůli arkádovým soubojům.
PLAY 7 83%

RETURN TO ARMS
Je to *Gauntlet* s čísly ve hře, kterou milují všichni, kdo si ji koupili.
PLAY 8 87%

SHRNUTÍ

Jedna z těch podivných her, které jsou postaveny na výborných nápadech podpořených dobrou licencí, ale u kterých vám zážitek zkazí několik zásadních chyb a nepříjemný pocit, že vás hra nebaví zdaleka tak, jak by mohla.

80 PROCENT

HEROES OF THE PACIFIC

INFORMACE

VYDAVATEL: Codemasters | **VÝROBCE:** IRGurus
ZÁNR: Letecký simulátor | **INTERNET:** www.codemasters.co.uk/heroes

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2 | 2-8 Online

HLAVNÍ PRVKY

- Engine hry dokáže v jednu chvíli simulovat až 150 letadel.
- Přes 35 autentických letadel.
- Souboje se odehrávají nad známými místy, jako jsou Harbor, Iwo Jima a Guadualcanal.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA «

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

FILMOVOU POSTAVOU BYLA BY ICEMANEM Z TOP GUNU. Možná je „trochu jednodušší", ale vypadá dobře, je velký patriot a hlavně ve vzduchu předvádí zázraky.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

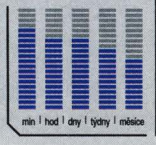
Když dostanete příliš mnoho zásahů, obrazovku pokryjí cákance krve.

Multiplayer ve stylu „hon na lišku". Žádná liška nepřijde k úhoně.

Pravé válečné záběry dodávají misím autentického ducha.

Piloti kamikadze umírají, aby nás zničili. Tak co tady sakra děláme?

HERNÍ ČAS



Všechna letadla ve hře jsou kopiemi skutečných strojů. Tohle je Spitfire... možná. Nojo, prostě víme o letadlech kulové.

Bombardéry jsou hrozně líné, takže když se vrhnete do boje po hlavě, nevyjdete z toho živí. Klidně si kryjte záda a máte šanci.

HEROES OF THE PACIFIC

CODEMASTERS NECHÁVAJÍ SPÍCÍ PSY LÉTAT.

Od chvíle, kdy první hráči položili své palce na D-pady s touhou polechtat virtuální spoušť virtuální zbraně, výrobci her sypou válečné hry stejně rychle, jako kulomet MG-42 chrlí kulky (sorry za ty vojácké řeči, ale nějak se nám to zdálo správné). A zrovna ve chvíli, kdy už si všichni myslí, že je celý palebný perimetr herního trhu pokryt křížovou palbou, objeví se titul, který přijde s novým a zajímavým způsobem, jak vybrakovat kapsy hráčů. Právě takovou hrou je poslední bojová šílenost od Codemasters s názvem *Heroes Of The Pacific*; válečné snažení v ní míří přímo do oblak a v člověku rázem vyprovokuje zdravou míru šovinismu. Hip hip... hurá!

Hlavní příběh hry vás staví do role červeno-bíle pruhovaného, hvězdnatého patriotického stíhacího pilota Williama Crowea. Po té, co je svědkem japonského náletu na Pearl Harbor a smrti svého bratra, naskočí zdravě rozčilen do kokpitu svého Warhawku a zmizí v mracích. Záhy se Crowe se svou létající plechovkou stanou pro Japonce vražednější kombinací než Uma Thurmanová a samurajský meč. Už prvním střetnutím na nebi nad Pearl Harborem začíná celá série těch nejslavnějších leteckých střetnutích, která se kdy na tichým oceánem odehrávala. Úkoly od Crowea vyžadují používání všech triků, které lze v učebnici stíhače najít. Mise se velmi různí, počínaje ochranou vlastních objektů až po střemhlavé nálety na nepřátelské flotily. Tím vším se prolínají spousty leteckých soubojů, které připomínají plechové peklo v oblacích.

Ze začátku se ovládání může jevit jako problematické (víc času trávíte v hlubinách oceánu než ve výšce nebeské), ale jakmile vám přejde do krve, zjistíte, že je velmi plynulé. Zdokonalování leteckých schopností a přežívání soubojů vám účinně zvedá sebevědomí. Najednou trávíte ve vzduchu víc času a máte rázem čas sledovat nádherné detaily, počínaje pěnou na vrcholku lámajících se vln až po nejmenší drobnosti na letadlech nepřátel. Čím dál se dostáváte, tím víc letadel máte k dispozici, a to nejen v módu příběhu, ale i ve volném létání. Až se stanete esem, dostanete na starost celou letku, kterou lze velmi účinně ovládat několika rozkazy.

ZDOKONALOVÁNÍ LETECKÝCH SCHOPNOSTÍ A PŘEŽÍVÁNÍ SOUBOJŮ VÁM ÚČINNĚ ZVEDÁ SEBEVĚDOMÍ.

Stejně jako všechny klasiky, které se točí kolem leteckých bojů, i zde je většina úkolů dost přímočarých - vyčistěte nebe od nepřátel a je hotovo. Přesto na nás povedená kombinace černobílých válečných filmů, leteckých soubojů a nádherně vytvořených propagandistických plakátů udělala dojem. Náhle jsme měli pocit, že jsme si dali deset hamburgerů, ukázkově zasalutovali americké vlajce a na nebi pálili po všem, co se nám připletlo do cesty. ■

Většinu času se potýkáte s nepřátelskou palbou z nebe i z moře.

Jste pod tlakem? Tak nechejte nějakou tu práci na své dvojce.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Velmi detailní letadla a několik pěkných efektů. Dobrá práce.

ZVUK
Mix hudby s pravou atmosférou a rachotem kulometů. Vaše uši budou štěstím bez sebe.

HRATELNOST
Jednoduchá, ale uspokojující kombinace soubojů a dramatu.

ŽIVOTNOST
Dobrá zásoba letadel, misí a variant multiplayeru.

NEBO ZKUSTE...

ACE COMBAT
Svištět mezi mraky a střílet nikdy nebylo tak zábavné, jako v této hře.
PLAY 8 90%

BIA: ROAD TO HILL 30
Letku vedete do boje za pravdu, spravedlnost a další pokračování...
PLAY 8 82%

SHRNUTÍ

Méně návykové než *Ace Combat*, ale s jinými nepřekonatelnými klady. Mód kampaně, autentické válečné momenty a fantastická atmosféra se postarají o to, že vám *Heroes Of The Pacific* zaberou rozhodně víc času, než jeden nízký průlet nad letištěm.

81 PROCENT

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

INFORMACE

VYDAVATEL: Capcom | **VÝROBCE:** Capcom
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.capcom.co.jp/beatdown

1-4 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Pět hratelných postav.
_Nedostupné triky.
_Potřebná paměť = 1400 KB!

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
RYAN KING

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

POPRAVOU, ŠLO BY O POVĚSENÍ. Protože to vypadá bolestivě, zvuky jsou nepříjemné a sledování ani účast nejsou žádná sranda. A provaz je vždycky hnědý.

PRVNÍ LEVEL

Podivný stereotypní gotický styl, blondýny, velký černoch... ach jo.

Tohle je ta blondýna, to je evidentní. Mimochodem, říká si Gina.

Evidentně se líbají, aspoň to tak vypadá. Tohle nás dokáže znudit.

A teď Ginu nastrojíme. Prosím. Zastavte to!

HERNÍ ČAS

Kromě možnosti ovládat Lolu, Kate a Felipe si můžete vybrat George, Bungleho a Zippy. Kdyby to byla pravda, možná by hra stála za to.

Některé animace, jako tenhle přepálený kop, možná vypadají snesitelně. Asi tak jako erotické fotografie padesátileté bývalé modelky.

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

MÁTE RÁDI HRY? TAHLE VÁS TO ODNAUČÍ.

Jestli se *Beat Down: Fists Of Vengeance* něčeho pečlivě drží, je to Hollywood. Znáte to jistě sami: trailer je nabitý výbuchy a rychlými střihy a tajemstvím, takže vyrazíte do kina a po pěti minutách je vám jasné, že jste vyhodili peníze. Tahle hra se svého vzoru drží alespoň napůl. Capcom dobře ví, že začátek musí napálit, a tak hráče zahrne spoustou klení, násilí a drsných výrazů. Bohužel, trochu to přežene a výsledkem je spíš ironie. Na větu „-cenzorováno-, kdo sebral tuhle - cenzorováno-?" mohou být tvůrci hrdí. *Beat Down* se pokouší ukázat temnou, brutální akční hru, ale končí jako nepříliš podařený kontroverzní pokus.

Co tedy nabízí, kromě spousty sprosťáren nahrnutých hned na začátku na jednu velkou hromadu? Nic moc.Těch pár hodin, které možná vydržíte u hry, se vám do paměti vryje jako slepenec ošklivé grafiky, dlouhého nahrávání a bídné hratelnosti. *Beat Down* lze rozdělit na dvě poloviny. Ta první je plná rvaček; jednu z pěti postav se snažíte dostat přes město Las Sombras a přitom splnit „Misi". Mluvíte s lidmi, rvete se s gangy a snažíte se nevykrvácet při pohledu na odporné hnědé textury. Překvapí drobné detaily v podobě krvavých skvrn, vše ostatní je ale odbyté. A pak to nahrá... vááá... ní. Dlouhé čekání na další várku hnědých textur. A pak tu máme boj. Zjednodušeně řečeno starý přístup a nové problémy. Rány, kopy, chvaty, nějaké odporné kombinace a nic moc speciální triky. K tomu neschopná, nervózní kamera, která zapříčiní asi polovinu vašich smrtí. Jediná pozitivní věc je možnost nacházet parťáky pomocí Blacklistu, čímž si ušetříte utrpení z osamoceného pomalého procházení odporným hnědým městem.

Druhá půlka je pak o boji jeden na jednoho. Pokus o *Tekken*? Bídný! Nejistá detekce kolizí způsobuje nesmyslná promáchnutí. Jsou tu naštěstí zbraně, ale bohužel je vidíte jen při tom, když je do vás vráží nepřítel. Bum, pád, vztyk... bum, pád, vztyk... Jediné, co vás u toho může udržet, je celkem originální nápad s možností oloupení, ukecání nebo zabití nepřítele. Takže dlouhé utrpení z boje a odměna jen nekonečné nahrávání dalšího.

Výsledek? Nedodělek. Máte sice vždy zajímavé možnosti (loupení, vyjednávání a podobně), ale té hrůze to nepomůže. Jako nabídka filmu Stevena Segala se dvěma DVD plnými bonusů. Koho to zajímá? Takže slovy samotné hry: „-cenzorováno-, kdo by si koupil takovou cenzurováno-?" ■

„PŘEKVAPÍ DROBNÉ DETAILY V PODOBĚ KRVAVÝCH SKVRN, VŠE OSTATNÍ JE ALE ODBYTÉ."

Když se ztratíte v boji jeden na jednoho, vaší kámoši vám přijdou na pomoc. Nepříliš povedený obrázek, ale velmi výchovný.

A hele, konečně jeden screenshot, kvůli kterému by si možná někdo *Beat Down* koupil. No sláva, máme to z krku.

Tohle nám skoro připomíná Christie z *Tekkenu 5*, až na tu hratelnost a vůbec všechno ostatní.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Odpomá jako noc, strašné textury a některé děsně trhané animace.

ZVUK
Komediální hlasy ve společnosti snesitelného industriálního rocku.

HRATELNOST
Počínaje bojem až po... cokoliv, tohle je totálně pokažené.

ŽIVOTNOST
Pět postav, jedno velké město, žádný důvod opakovat hru.

NEBO ZKUSTE...

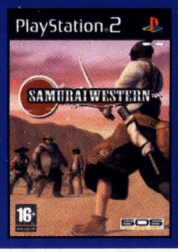
GTA: SAN ANDREAS
Pokud chcete volný pohyb, zvolte místo recenzované hrůzy raději GTA.
PLAY 6 **98%**

TEKKEN 5
Pokud chcete dobrý boj, zvolte místo recenzované hrůzy raději Tekken 5.
PLAY 8 **96%**

SHRNUTÍ

***Beat Down* mělo ambice, ale ve finále má jen bolení břicha. Snažilo se uvařit dort jako pejsek a kočička a tak slepilo volné procházení z *GTA* s pouličním bojem ze *Streets Of Rage* a s bojem z *Tekkenu 5*. Bohužel, nějak netrefilo tu správnou chuť ani jedné ingredience.**

41 PROCENT



SAMURAI WESTERN

INFORMACE

VYDAVATEL: 505 Game Street | **VÝROBCE:** Spike
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.atlus.com/samurai_western/

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Stovky odemykatelných bonusů.
_Spousta různých postojů, díky kterým se budete cítit jako pravý samuraj.
_Celkem 16 misí.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
PETR STRÁNSKÝ

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

NÁPLŇ DO SENDVIČE, BYLY BY TO BANÁNOVÉ LUPÍNKY S HOVĚZÍ PŘÍCHUTÍ.
Dvě naprosto různé chutě, které smíchal někdo s velice bujnou fantazií. Přesto je výsledek poněkud mdlý, stejně jako tato hra.

PRVNÍ LEVEL

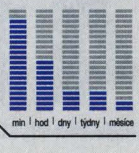
Začínáte jako cizinec ve městě, kde vás vidí velice neradi.

Hra vás vrhne rovnou doprostřed zuřivé akce.

Základy se naučíte velice rychle, protože jde jen o bušení do tlačítek.

Ani se nenadějete a budete dávat dvacítková komba.

HERNÍ ČAS



Je to divné, ale je to tak. Westernovek je velice málo, a přesto v tomto žánru dochází k velkému zvratu.

Hodně by pomohlo, kdybyste si třeba jako bonus mohli zpřístupnit ninju. Jenže kdyby chyby...

SAMURAI WESTERN

O TOM, JAK ZÁPAD TAK DOCELA NEVYHRÁL.

Měli jsme tu rapperské střílečky, automobilová RPG a simulátory založené na pornoprůmyslu, takže asi nikoho nepřekvapí, že se na PS2 dere první samurajská hra ze západu. Nejeden legendární tvůrce se teď asi obrací v hrobě, ale budiž...

Ze všeho nejdříve bychom měli říct, že *Samurai Western* jede pěkně v kolejích *Dynasty Warriors*, tím si o hře uděláte jasný obrázek. Hlavní rozdíl je jen v tom, že na obrazovce není v jeden okamžik tolik stejných nepřátel. Pokud patříte mezi tu skupinu hráčů, kteří si cíleně pěstují „playstationovský palec", měli byste teď bez váhání utíkat do nejbližšího obchodu, koupit si tuto hru a pro jistotu také záložní gamepad, a pak bez ustání mačkat ⊙, jak máte v popisu práce. Ano, je to tak. Zatímco většina her se snaží akci trošku oživit různými komby, která vás přinutí alespoň občas posunout palec do jiné části gamepadu, speciálních útoků je v *Samurai Western* pomálu a nejsou nic extra. Nějaké to oživení by tedy rozhodně nebylo od věci.

Kvůli použitému typu kamery a množství kovbojů je občas poměrně nemožné zjistit, co se vlastně na obrazovce děje, což je v akční hře vždycky na pováženou. Někdy si sice můžete vypomoci speciálním útokem, při němž se zpomalí čas (a zároveň tak zlikvidovat celou řadu protivníků najednou), ale ne vždy to je proveditelné. Jen pár věcí je horších, než když nedokážete zjistit, která z postaviček jste vlastně vy, a k tomu dochází v *Samurai Warrior* bohužel až nepříjemně často.

To však stále není to nejhorší. Víc nám vadí, že ve hře není nic, co by neměla každá jiná tuctová mlátička. Jediný náznak originality je v námětu samotném - a pokud nezmíráte touhou zjistit, co se stane, když se samuraj vydá hledat na americký západ jistého burana s rotačním kulometem, nenapadá nás jediný důvod, proč byste si měli tento titul kupovat. A nic na tom nezmění ani fakt, že postupně budete nacházet a odemykat různé kovbojské klobouky, biče, samurajské meče a další bonusy.

Úrovně jsou navíc spíš jen jednoduché arény, ze kterých se dostanete poté, co AI usoudí, že jste již zabili dost nepřátel. To má k dobré zábavě hodně daleko. Na pár hodin u toho sice možná vydržíte, ale víc od toho nečekejte. ■

„NĚJAKÉ TO OŽIVENÍ BY ROZHODNĚ NEBYLO OD VĚCI."

Souboje s bossy jsou v *Samurai Western* dost náročné.

Nepřítomnost originality z tohoto screenshotu nepoznáte, prostě nám věřte.

S kamerou si nejspíš úplně neporozumíte, ale trochu si zvyknete.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Vizuální ztvárnění je jednoduché, ale vcelku autentické.

ZVUK
Svištění mečů a třeskot výstřelů zní tak, jak by se dalo čekat.

HRATELNOST
Navzdory problémům s kamerou to je docela zábava.

ŽIVOTNOST
Občas to je těžké, ale asi nebudete mít důvod to zkoušet znovu.

NEBO ZKUSTE...

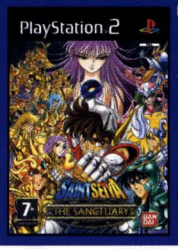
DYNASTY WARRIORS 5
Pokud hledáte nesmyslné mačkání tlačítek, tak už dál nehledejte.
PLAY 10 **65%**

RED DEAD REVOLVER
Ovšem jestli toužíte spíš po něčem westernovém, tak jste doma tady...
PLAY 4 **80%**

SHRNUTÍ

Musíte-li bezpodmínečně mít mlátičku z westernového prostředí, tak si asi přijdete na své. Z herního pohledu však *Samurai Western* nenabízí nic nového, takže se těžko hledají důvody, proč vám doporučit právě tenhle titul.

60 PROCENT



SAINT SEIYA: THE SANCTUARY

INFORMACE

VYDAVATEL: Atari | **VÝROBCE:** Bandai
ŽÁNR: Bojovka | **INTERNET:** www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_seiya/

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Založeno na anime z 80. let.
_Spousta křičení.
_Není to nic moc.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
RYAN KING

KDYBY TAHLE HRA BYLA

HUDEBNÍ ŽÁNR, BYL BY TO ELECTROCLASH. Ano, asi to je docela fajn, pokud patříte mezi fanoušky, ale všichni ostatní si myslí, že to 1) je naprosto směšný název a 2) to nestojí za nic. Nebo snad jo?

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Šest výbuchů! ŠEST VÝBUCHŮ! Z toho se už nedostane!

Právě padl za oběť útoku Mlhovinové bouře! Vykrýt to?

Můj ty bože! Je nezranitelný! Vstávej, Hyugo! Pryč!

Vykryl řetězový útok! Už je pozdě a my bychom rádi domů.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Bojovky mohou vést k násilí. Vezměte si například *Saint Seyia*. Předtím jsme měli dvě televize, teď jen jednu...

V některých úrovních se utkáte s více protivníky. Teď jedna informace, která se do recenze nevešla: zaměřovací systém je příšerný.

SAINT SEIYA: THE SANCTUARY

ŠPATNÉ JMÉNO, JEŠTĚ HORŠÍ HRA.

Saint Seiya není moc dobrá hra. No, abychom jí nekřivdili, tak řekněme, že není vyloženě špatná, jen je tak nějak zmatená. Pustíte si první souboj v příběhovém módu a už nevíte, o co vlastně jde. A to tak, že vůbec. Je tu Zlatý rytíř, který vykřikuje něco o Vnitřním kosmu, záchraně Athény, hledání odpadlického papeže a... cože? Dobrá, začněme znovu.

Nejnovější hra od Bandai je založena na stejnojmenném japonském anime, což znamená dvě věci: v našich krajích ho znají dohromady tak tři lidi a ostatní naprosto vůbec netuší, o čem je řeč. Ono je vlastně docela dobře možné, že ani ti zmínění tři lidé ve skutečnosti nevědí, o co tam vlastně jde. Nejspíš by tedy nebylo od věci vás zasvětit do pozadí celého příběhu, ale *Saiya* svou vlastní historií probíhá v tak neskutečně zrychlené zkratce, že než by vám to něco objasnilo, byli byste ještě zmatenější než na začátku.

Tam, kde by hra měla zpomalit a zlehounka vyprávět příběh, tak letí jako splašená, řítí se bez jakékoliv kontroly plná nadšení, aby vás mohla dál a dál zasypávat novými jmény a dějovými zvraty. Jak vidno, propracovaným příběhem nás *Saint Seiya* asi neuchvátí. Zachránit by to mohla už jen dokonalá hratelnost. Jenže běda! Ani ta není nijak zázračná! Tak to je problém.

Saint Seiya je v zásadě naprosto běžná bojovka, která tradiční boje jeden proti jednomu přenáší do 3D arén, takže se můžete během útoků a krytů volně pohybovat kolem. Předchozí věta možná nebyla moc zajímavá, to uznáváme. Je to ale tím, že to není nijak zajímavá hra. Své údery sice můžete postupně posilovat, ale to nic nemění na tom, že se jen těžko přinutíte hledat pod ošklivým zevnějškem potenciálně krásné nitro. Můžete se naučit pár speciálních útoků, nejsou zde žádná komba, těžko se určuje, která taktika je ideální, a z vítězství nemáte žádný dobrý pocit, protože pořád jedete jako namydlený blesk. Pokud bychom se chtěli dál držet symbolického recenzování, měl by být na tomto místě otištěn obrázek dítěte, jak krčí rameny. Těžko se zajímat o nějakou hru, která se zaměřuje spíš na vykřikování irelevantních hlášek než na to, jak vás zasvětit do propracovanosti bojového systému. Možná to je tím, že ten systém nijak propracovaný není. Možná se hra *Saint Seiya* sama stydí za svou plytkost a doufá, že když vám zamotá hlavu svou zápletkou, přestanete si všímat jejích evidentních nedostatků. Nebo je pravda ještě prostší - *Saint Seiya* prostě není dobrá hra. ■

„TĚŽKO SE ZAJÍMAT O HRU, KTERÁ SE ZAMĚRUJE JEN NA VYKŘIKOVÁNÍ HLÁŠEK."

„BOŽE, TO NENÍ PRAVDA!" Úroveň nudy je tak vysoko, že ty výkřiky jsou sranda.

Občas se zdá, že scénář vznikal vybíráním náhodných výrazů ze slovníku.

Proč bychom se měli zajímat o hru, která v jednom kuse blábolí nesmysly?

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Tohle by nestačilo před lety ani na PSOne.

ZVUK
Tradiční japonská hudba a zvukové efekty jako v každém anime.

HRATELNOST
Nudné bušení do tlačítek, které postrádá veškerou zábavnost a taktiku.

ŽIVOTNOST
Pár odemykatelných módů, ale chce to svatou trpělivost.

NEBO ZKUSTE...

TEKKEN 5
Tohle prostě nejde jen tak překonat. Dokonce i tvůrci Saint Seyia zamčkávají slzu v oku.
PLAY 8 **93%**

BLACK MONDAY
Vidíte? Dokonce i *Black Monday* je lepší než *Saint Seyia*. Co z toho vyplývá?
PLAY 6 **41%**

SHRNUTÍ

***Saint Seyia: The Sanctuary*. Přišlo, zklamalo, bylo zapomenuto. Nabízí se sice poměrně slabý argument, že fanoušků se to může líbit, ale pravda je taková, že se jedná o podřadnou bojovku, ke které existují výrazně lepší alternativy.**

40 PROCENT

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

INFORMACE

VYDAVATEL: Square Enix | **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Akční RPG | **INTERNET:** na.square-enix.com/games/MUSASHI2/

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Cel-shadovaná krása.

_Akční RPG. Jako normální RPG? Jen rychlejší.

_Nechybí postup po úrovních.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
RYAN KING

KDYBY TAHLE HRA BYLA

DÍVKOU, BYLA BY TO NEZAJÍMAVÁ KRASAVICE
Nudit se můžete i po boku krásné dívky, pokud v ní není nic moc zajímavého. Právě tak se budete cítit u *Musashi: Samurai Legend*. Načinčané, ale k ničemu.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Scarlet Kraken, obrovský boss, který po vás stříká vodu.

Mew, jednooký kočkosamuraj, který mluví jako Bruce Lee.

Asiago, ochočený pes, který ve hře nehraje žádnou důležitou roli.

Tomme, ochočená kočka, která také není pro hru důležitá.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Pokud odhadnete, kolik procent obrázku zabírá meč, čeká vás místo v redakci.

A tady máme sumo androida, až na to, že sumisti nosí oblečení, paruku a divné boty.

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

SPÍŠ MĚSTSKÝ MÝTUS NEŽ LEGENDA.

Musashi: Samurai Legend sice na obalu nese hrdé logo společnosti Square Enix, ale není to žádné klasické poetické RPG. Kdepak, tohle je akční RPG, což znamená, že pobíháte světem, zaměřujete se na příšery a pak je co nejrychleji řežete tak dlouho, dokud se nerozpadnou. Nechybí ani trocha toho hopsání po plošinách. Všechno je to hlavně o boji, kouzlení tak důležité není. Kdo by chtěl tlouct trolly po hlavě kouzelnou holí, má smůlu, tady bude jen katanou půlit roboty. Příběh zavede Musashiho na místo a do časů, kam nepatří, aby zachránil princeznu. Vaší hlavní starostí rozhodně nebude, jak získat dostatečný bonus k obraně, ale spíš jak co nejvíc rozpohybovat akci.

Kdo je to Musashi? Chlápek s dvěma meči a dlouhými vlasy. Možná už jste si ho všimli na sccreenshotu a hned vás napadlo: další praštěný RPG teenager. Bingo. Možná tvůrce inspirovala stará legenda (těžko), ale výsledkem je jen klasicky horkokrevný bojovník: děsný stereotyp, který se přilepil na tento žánr. Naučíte se ho nenávidět během jedné vteřiny: hned jakmile začne machrovat a zakončovat věty třemi vykřičníky. Tahle hra je zkrátka jedno velké klišé. Postavy možná vypadají různě, ale vlastně jsou to jen variace tří typů: emocionální dívky, moudrého starce a horkokrevného bojovníka.

Rychlá akce a svištění mečů fungují dobře, ale má to přeci jen jeden háček: neodbytný pocit, že tady už jste byli a tohle jste už dělali. Každý boj je zábava, dokonce i miliontá potyčka se sumo androidem má díky skvělé cel-shadované animaci a množství nejrůznějších triků šťávu. Co takhle vyhodit svou milou do vzduchu, rozsekat nepřítele a dívku opět zachytit dřív, než si natluče svůj roztomilý nosánek? Navíc si své schopnosti zdokonalujete tím, že si je berete od nepřátel. Naplňte si „Focus meter", počkejte na speciální úder a pak si rychle zapamatujte instrukce, které se objeví na obrazovce. Důležité je, že se alespoň podařilo udržet rovnováhu mezi jednoduchostí a hloubkou. Přestože je co se učit, nebrání vám to zabrat se do hry během chvilky.

Nejtrefnější popis pro *Musashi: Samurai Legend* by asi zněl, že je to příjemná hra, i když vám nad hlavou celou dobu visí ten velký lustr ověšený klišé. Ale co, milovníkům žánru to stejně nevadí a ti, kdo ho okusí poprvé, ještě nejsou jeho jednotvárností unavení. ■

„*MUSASHI* JE PLNÝ DĚSNÝCH STEREOTYPŮ, KTERÉ SE PŘILEPILY NA TENTO ŽÁNR."

Podívejte ty barvy! Jestli tohle čtou dívky, konečně jsme jim odhalili naše nitro.

Hra na pravdu: Většina těchto popisek byla napsána ještě před recenzí. Nářez, co?

Některé boje jsou tak intenzivní, že máme co dělat, abychom stíhali děj na obrazovce!

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Pěkné cel-shadování, které vám dá zapomenout na počínající nudu.

ZVUK
Hlasy jsou spíš špatné než dobré, ale hudba je fantastická.

HRATELNOST
Snadno se naučíte, snadno hrajete, snadno si užíváte. Klídek!

ŽIVOTNOST
Několik skrytých věcí, ale na RPG je tahle hra až neuvěřitelně krátká.

NEBO ZKUSTE...

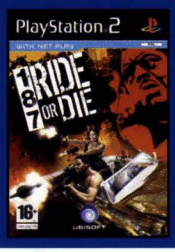
KINGDOM HEARTS
Starší bratr hry *Musashi: Samurai Legend*, který vždycky dostane všechny holky.
NERECENZOVÁNO

DEVIL MAY CRY 3
Při přestupu na novou úroveň se nedočkáte zacinkání, ale rockové muziky.
PLAY 8 **92%**

SHRNUTÍ

***Musashi: Samurai Legend* vypadá nádherně, ale nepřitáhne vás k sobě tak pevně, jak byste asi čekali od titulu od společnosti Square Enix. Kvůli přetlaku klišé není hra ve finále tak dobrá, jak by asi mohla být. Opravdová škoda.**

78 PROCENT



187 RIDE OR DIE

INFORMACE

VYDAVATEL: Ubisoft | **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Akční | **INTERNET:** www.187game.com

1-8 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Auta a zbraně.
_Mód kooperace
_Nechybí ani Thekla Rothová. Ať už je to kdokoliv.

RECENZE

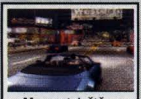
DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI

AUTOR
MAREK KLUČKA

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

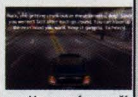
ČLOVĚKEM, BYL BY TO SÁMER ISSA. Možná si hraje na černého soulrapera, ale je to jen obyčejný poevropštělý poloarab, který se snaží vypadat tvrdě. Patetické.

PRVNÍ LEVEL

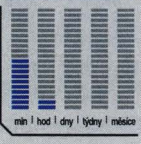

Moment, ještě nestartujte, nestačili jsme přeložit úvodní obrazovku.

Hele, tohle je Thekla Rothová. Vypadá jako oběť dopravní nehody.

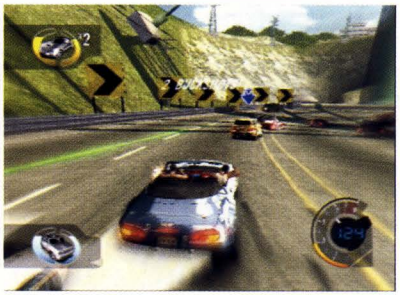
První kolo a už začíná dotírat ubíjející nuda.


Hra se nám snaží říct, že jsme vyhráli. Ovšem žargonem.

HERNÍ ČAS



EA si drze přivlastnilo styl *Burnoutu!* Ale Ubisoft se nedá, touží po naleštěném, vrčícím a rozmazaném soustu z tržního koláče...


187 Ride Or Die se pokouší imitovat spoustu her a tím si výrazně pohoršuje. Tady máme pokus Ubisoftu napodobit *OutRun 2.*

187 RIDE OR DIE

DOBRÁ, ALE PROSÍM, AŤ JE TO RYCHLÉ A BEZBOLESTNÉ.

Každý, kdo používá v každodenní konverzaci a bez ironie slova jako gangsťák, houmlesák, jíízda, šleha, libovka nebo vytuněný, bude nejspíš hru *187 Ride Or Die* milovat se zápalem hodným raketového motoru. Všichni ostatní kolem tohohle marného pokusu ale projedou bez povšimnutí. Hlavně proto, že v sobě nemá ani gram kladných vlastností. Kapišto?

Titul především podporuje dojem, že čím víc se hra snaží přenést nás „na ulici", tím horší je výsledek. *187* je prostě jen slepenec všeho, co se vymydlení a dobře zaopatření producenti naučili o dnešní kultuře gangů z filmů Johna Singletona a rapperských klipů Snoop Dogga nebo 50 Centa. Takže tu máme rychlá auta, sexy (ve skutečnosti ne zas tak moc) slečinky, pouliční žargon a samozřejmě zbraně. Nic z toho se neprosazuje jako hlavní zaměření titulu, takže ve výsledku tu máme nikam nesměřující hybrid, slepený nevkusným rapem a rychlými střihy.

Základem hry je jízda v nablýskaném autě po digitálním gangsterském ráji. Při tom vám banda chlapíků, které vezete, pořád něco pořvává do ucha, až se nakonec jeden z nich vykloní ze střešního okýnka a vypálí pár ran z pistole.

Vzhledem k tomu, že je ovládání spíš nepovedené (trochu jako *Burnout* ponořený do hustého medu), můžeme být jen rádi, že tratě jsou snadné a předvídatelné. Co je ale ještě horší, je to, že váš střelec povětšinou příkazy ignoruje, takže přesně ve chvíli, kdy dohoníte protivníka a je čas pálit, on si zaleze zpět do auta a začne si tam něco kutit.

Jízda je asi tak nudná jako procházka a záhy pochopíte, že jakékoliv naděje na bezva zábavu u online souboje nebo kooperativu jsou marné. Všechno ostatní kolem hry můžeme klidně nazvat jedním z nejmizernějších pokusů o to, jak prodat odbytou fušeřinu dětem, které bůhvíproč touží po nějaké té válce gangů. Smutek a zmařené naděje - podobné pocity člověka přepadnou nejen po chvíli hraní téhle hry, ale i tehdy, když si představí dalšího chudáka, který si tuhle věc také koupí. Možná by nebyla od věci charitativní sbírka na oběti téhle katastrofy. ■

„JEDEN Z NEJMIZERNĚJŠÍCH POKUSŮ PRODAT ODBYTOU FUŠEŘINU DĚTEM, KTERÉ TOUŽÍ PO VÁLCE GANGŮ."

Žádnou hru s gangy nelze dokončit bez pořádně vytuněného auta.

Musíte jezdit a střílet. Napínavé. Ne moment, chtěl jsem říct „starý prohnilý nočník".

Nejmenovaný redaktor ukončil tenhle level se skóre 7 z 1 017 020 452. Je precizní.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Pokus o napodobení *Grand Theft Auto: San Andreas.* Neúspěch.

ZVUK
Pokus o napodobení *Midnight Club 3: DUB Edition.* Velmi daleko k úspěchu.

HRATELNOST
Pokus o napodobení *Burnout 3: Takedown.* Úplně podělané.

ŽIVOTNOST
Možná se pokusí udržet v mechanice PS2, ale nemá šanci. Půjde rychle ven.

NEBO ZKUSTE...

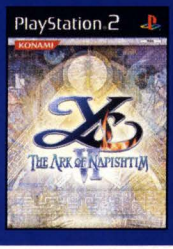
TWISTED METAL BLACK
Jedna z prvních povedených síťových her, která je i dnes mnohem lepší než *187.*
NERECENZOVÁNO

ROADKILL
Toužíte po zabíjení lidí z pohodní naleštěného SUV? Jen do toho.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Jakmile se přestanete smát praštěným rozhovorům a hláškám, přijde bolestné uvědomění, že jste vyhodili patnáct set za tuhle nestvůrnost. A pak se vplíží do duše strach. Po něm přijde znechucení. A pak hurá zpátky do obchodu, snad to vezmou zpět.

29 PROCENT



YS: THE ARK OF NAPISHTIM

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** Falcom
ŽÁNR: RPG | **INTERNET:** www.konami.com/gs/officialsites/ys/

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Budou vám k dispozici tři meče Emelas - větrný, ohnivý a hromový.

_Každičká z NPC má plnohodnotný dabing.

_Vložíte-li cheat (žlutá-2, červená-2, modrá-1), renderovaná videa se přepnou na původní japonské anime.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
16. ZÁŘÍ

AUTOR
DIMITRIS SIANOS

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

SPORTOVNÍ NÁČINÍ, ŠLO BY O ŠVIHADLO.
Protože nikdy nevyjde z módy a i přes svou jednoduchost nabízí bezpočet způsobů kondičního užití. (Napsáno po té, co jsem si z křesla otevřel ventilačku přivázaným švihadlem.)

PRVNÍ ÚROVEŇ

V úvodu hrdina uniká na širé moře.

Tam Adol spadne přes palubu a je pohlcen vírem.

Octne se na ostrově obývaném samými ušatými slečnami.

Poté, co se uzdraví, nadejde čas trénování na monstrech.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Vítejte na do nebe sahající věži. Ti, kdož trpí strachem z výšek, si právě obarvili prádlo.

Bosse i přes svou velikost porazí každý, kdo není blbec nebo nemá zavřené oči. Což by měl jen blbec...

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

VYSLOVIT JMÉNO TÉTO HRY JE TĚŽŠÍ, NEŽ JI HRÁT.

Se stejně neskrývanou radostí, s jakou patnáctiletý panic otevírá svůj první osobně zakoupený porno časopis, se v současnosti všem evropským majitelům PS2 otevírají brány království japonských RPG. V průběhu několika posledních měsíců se na evropský trh dostaly *Suikoden IV* a *Shin Megami Tensei*, obě série těšící se nesmírné oblibě v rodném Japonsku. *Ys: The Ark of Napishtim* je nečerstvějším přírůstkem v této vlně a do Evropy přichází s přímo jazykolamným podtitulem.

Pokud byste v *Ys* hledali příběh plný japonských podivností, nad jehož filozofičností by vám vyskočil mozek z hlavy, a z toho vyplývající dosud netušené herní přístupy, zle byste pochodili. To si raději spolu s námi počkejte na *Okami*. *Ys* je dalek jakékoliv revoluce, naopak se jeví jako krajně staromódní zástupce svého žánru. Jde o přímočaré rubací RPG, v němž se prochází světem a leveluje kosením nepřátel. Samotný boj, sestávající se z jediného tlačítka pro útok a možnosti přepnout si na některý ze tří kouzelných mečů (větrný, ohnivý a hromový), už skutečně nemohl být prostší. Grafika, jak ji vidíte z okolních obrázků, je vcelku pěkná, jenže vypadá, jakoby vznikla někdy kolem roku 1997. Proč tedy hře dáváme tak vysoké hodnocení, ptáte se?

„BOJ UŽ SKUTEČNĚ NEMOHL BÝT PROSTŠÍ. JE TO OHROMNÁ ZÁBAVA."

Inu, proto: Je to ohromná zábava. Pohnutě sledujeme, kterak našeho hrdinu, rudovlasého a věčně rozcuchaného Adola Christiana, po té, co přepadne z paluby své pirátské lodi, pohltí tajemný vír, jen aby se následně probral na neznámém ostrově. Ošetřen kněžkou se špičatými ušisky se rozhodne přijít celé té záhadě na kloub, klíčem k čemuž má být pověstné magické zrcadlo. Putuje mezi městy a kobkami, pobíjí všemožná monstra a sbírá magické kameny pro vylepšení svých mečů. Většinu prostředí obývají pokecu dychtivé NPC postavičky s roztomilými přízvuky a vlastními životními příběhy. Tu a tam se střetnete s nad poměry tuhým bossem, jehož zdolání však není zas až tak obtížné, pokud se držíte autory nalinkovaného postupu. I když se rozhodnete pilně vyžírat veškeré nepovinné špičky, herní čas nepřekročí 15 hodin.

Ys: The Ark of Napishtim je hra pro ty, jež si stýskají po klasickém RPG, v němž by šlo hlavně o příběh a dialogy, nikoliv tak o prsaté hrdinky nebo mraky statistických tabulek, ve kterých se neorientuje ani šéf prognostického ústavu. Právě v takové jednoduchosti je síla *Ys*. ■

Souboje jsou přímočaré a využíváte při nich jen pár různých útoků.

Zbraně se vylepšují v tzv. „Emelas studiu", což je jen nóbl název pro kovárnu.

Každá z postav je unikát dabingem i charakterem a zná kvanta informací.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Poctivá starosvětská grafika s hrstkou animovaných filmečků.

ZVUK
Přepychová hudba a jedinečný dabing všech postav.

HRATELNOST
Žádné zdržování, ryzí a přímočaré rubací RPG.

ŽIVOTNOST
Vcelku krátké, za to však intenzivní. Zkuste a uvidíte.

NEBO ZKUSTE...

DISGAEA
Stejně jako *Ys*, nespoléhá na grafický kabátek a je zaměřen na skalní příznivce RPG.
PLAY 3 **90%**

SHIN MEGAMI TENSEI
První ze série *Shin Megami Tensei*, jenž se prosadil v Evropě.
PLAY 10 **80%**

SHRNUTÍ

Ys se narodil od většiny ostatních RPG úspěšně vyvaroval nálepky „chudý příbuzný *Final Fantasy*", neboť se zkrátka ani nepokouší působit ve stejné lize. Jde o jednoduchou avšak poctivou RPG rubačku prostou jakýchkoliv překombinovaných konceptů.

80 PROCENT

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

INFORMACE

VYDAVATEL: Midway | **VÝROBCE:** Digital Eclipse /GameStar
ŽÁNR: kolekce závodních her | **INTERNET:** www.midwayarcade.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

- Kolekce starých závodních her firmy Midway.
- Celkem osm her.
- Prakticky všechny nestojí za nic.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ ŘÍJEN

AUTOR JAN MODRÁK

KDYBY TAHLE HRA BYLA

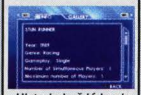
SLADKOSTÍ, BYLY BY TO BONPARI
Protože na ně máte skvělé vzpomínky, ale dnes už mezi nabídkou chutných bonbónů a tyčinek naprosto neobstojí.

PRVNÍ ÚROVEŇ

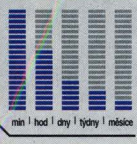
Badlands je zhruba stejně zábavný, jako dobře vypadá.

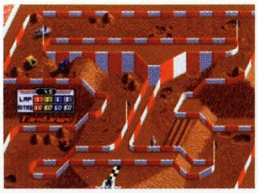
Race Drivin' je zhruba stejně zábavný jako psí výkaly.

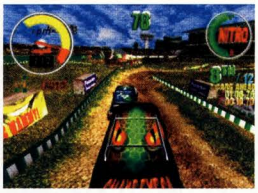
Na tomto obrázku vidíte bonusové materiály. Opravdu tam jsou!

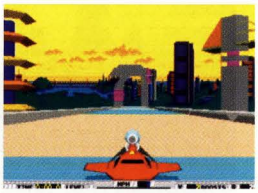

Historie každé hry je představena na téhle úžasné obrazovce.

HERNÍ ČAS




Všechno vidíte na jedné obrazovce. V multiplayeru je to docela zábava, jinak nuda!


Auta v Ofroad Thunder se otáčejí na střechu naprosto bez příčiny.


S.T.U.N. Runner je jedinou hrou na disku, která z vás neudělá zombie hráče.

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

MIDWAY ZAČAL BÝT ŠETRNÝ K PROSTŘEDÍ A NAUČIL SE RECYKLOVAT. BOHUŽEL I NĚCO, PO ČEM NIKDO NETOUŽÍ.

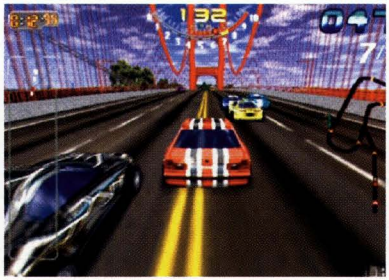
Haleluja, staré videohry! *Paperboy*, *Mortal Kombat* - už to není, co to bývalo! „Mami, můžeš mi dát dvě pětikoruny?", říkali jste v době, kdy jste se za desetikorunu mohli mít několik dní jako prase v žitě. OK, dost vzpomínek na staré dobré dny. Midway je znovu zpátky s už třetím výlet do své historie. Znovu vybral hry, o kterých si myslí, že jsou pokladem, a my máme šanci si s nimi zavzpomínat a vrátit se o pár pětiletek dozadu...

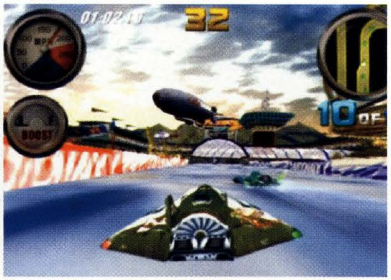
Nevíme, zda je důvodem notně vybrakovaný trezor, ale tentokrát Midway zvolil výrazně menší počet her - oproti dosavadním dvaceti jen osm. Navíc se zaměřili na jeden jediný žánr, takže pokud vás nebaví závodní hry, otočte list, ať už jste nostalgií postiženi jakkoliv. Zkrátka a dobře, rozmanité kolekce *Arcade Treasures* jsou minulostí, teď je tu speciální balík závodník klasik. Pravda, ne všechny jsou tradiční (tak jako třeba *Rush*) - zazávodíte si po vodě (*Hydro Thunder*), ve vzduchu (*S.T.U.N. Runner*) a dokonce i v ptačím pohledu (*Badlands*, *Super Offroad*), ale všechny mají stejné ovládání a to to vlastně vylučuje jakoukoliv variabilitu. I když, upřímně řečeno, je pravdou, že také všechny původní hry měly volant a pedál... to jim ale tehdy hodně pomohlo, s DualShockem to už prostě není to pravé!

Nejde ale jen o ovládání. Vzpomínky na starou dobrou automatovou zábavu kazí i špatná konverze těchto her. Ačkoliv má PS2 mnohonásobně výkonnější technologii, byly hry převedeny skutečně humpolácky, takže se budete dívat na blikající nebo pomalou grafiku a poslouchat podivné skřípání místo zvuků. Z osmi her tak vlastně pouhé dvě nabízejí něco, čemu se dá říkat zábava. Velmi slušně hratelný je *Hydro Thunder*, který je ale vlastně jen šest let starou konverzí z předchozí konzolové verze na PSone, *S.T.U.N. Runner* je naproti tomu pořádný stařík (16 let!), který je ale díky super-rychlé hratelnosti, grafice ve stylu *Tronu* a bizarním zvukovým efektům skutečně excelentním dílkem, do kterého určitě naházíte pomyslných mincí mnohem více, než do všech ostatních her dohromady.

„Z OSMI HER TAK VLASTNĚ POUHÉ DVĚ NABÍZEJÍ NĚCO, ČEMU SE DÁ ŘÍKAT ZÁBAVA."

Zajímavě nazvaný *Race Drivin'* byl kdysi dávno jedním z prvních „realistických" závodních simulací, ale zub času se na něm podepsal - je neuvěřitelně pomalý a postrádá jakoukoliv atraktivitu. A to je případ také většiny dalších her na disku. Bonusový materiál na tom moc nemění - je tu totiž jen pár textových informací o vzniku her a několik malých obrázků dobových promo materiálů. Počty jsou zkrátka neúprosné. První díl *Midway Arcade Treasures* měl 24 skvostných kousků z herní historie, druhý pak 20. Třetí jich má pouze osm. Pravda je taková, že velká většina starých her nestála za nic, ale tahle kompilace z nich ještě vybírá ty nejlepší perly. Zdá se, že Midway totálně vybrakovala svůj archiv a je to jedině dobře. Další díl už alespoň nikoho okrádat nebude. ■


Tak dobře, přes most a zpátky, ale dál už ani metr! Přece tu nebudeme ztrácet drahocenný čas, když můžeme hrát *Burnout*!


Hydro Thunder lze popsat jako *WipEout*, ale tisíckrát horší! Možná ještě horší, přesně to nevíme, ale tak nějak to může být.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Špatná konverze na PS2 má za následek, že jsou hry ošklivější než před lety.

ZVUK
Celkově dosti nepovedené, ale S.T.U.N. Runner zvučí skvěle!

HRATELNOST
Fanoušci starých her doufající ve vzpomínky budou zklamáni.

ŽIVOTNOST
Nostalgie se rychle vytratí a vy to brzy zahodíte.

NEBO ZKUSTE...

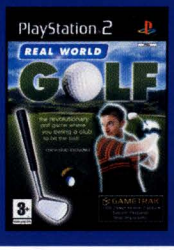
BURNOUT 3: TAKEDOWN
Chcete-li závodit, tak jen tady. Prostě to zkuste. Neprohloupíte!
PLAY 4 92%

WIPEOUT FUSION
Jak Hydro Tunder, tak S.T.U.N. Runner jsou horší verze WipEoutu.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

První dvě kompilace *Midway Arcade Treasure* měly alespoň trochu rozmanitosti. Tato edice je ryze závodní a redukuje počet her na osm. Navíc jde o osm špatně zkonverzovaných her, které neuspokojí opravdu nikoho. Ani hardcore retro fandy, to nám věřte!

54 PROCENT



REAL WORLD GOLF

INFORMACE

VYDAVATEL: In2Games | **VÝROBCE:** Aqua Pacific
ŽÁNR: Golfový simulátor | **INTERNET:** www.in2games.uk.vom

1-4 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Mnohem lepší využití GameTracku než v *Dark Wind*.
_Nejrealističtější golf současnosti.
_Překvapivě obtížný (takže podobně jako reálný golf).

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
26. ŘÍJNA

AUTOR
MAT HODDY

KDYBY TAHLE » HRA BYLA

VÝMLUVA, BYLA BY TO TA, PROČ NEJÍT VEN HRÁT GOLF. Přesně tak, proč byste se měli namáhat, když můžete zůstat doma v teple, kde můžete mít v jedné ruce pivo a v druhé miniaturní umělohmotnou hůl?

PRVNÍ ÚROVEN

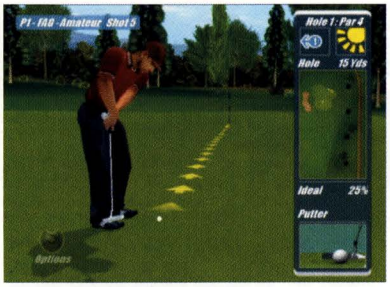
Nejprve si zvolíte golfistu a dáte mu jméno.

Položte si ruce na hlavu, aby GameTrack změřil vaši výšku.

Tutoriál vám ukáže, jak stát, jak držet hůl, jak mířit...

... a pak vás hodí rovnou do hry, abyste ukázali, co ve vás je.

HERNÍ ČAS



Při puttování nemíříte. Hra sama zvolí ideální směr a na vás je, abyste správně odhadli sílu úderu. I tak to je velice obtížné.

Mezi minihrami najdete třeba golf na cíl nebo šipky. Doporučujeme vypnout stále se opakující smyčku s hudebním doprovodem.

REAL WORLD GOLF

SPOUSTA GREENU A PAR DÁVNO PRYČ.

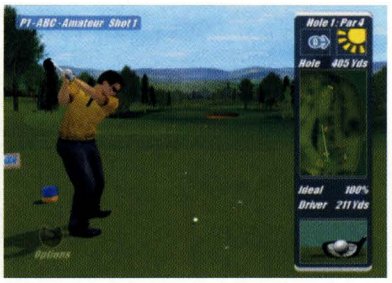
Na periferiích je něco úžasně frustrujícího. Ačkoliv se PS2 rychle vymanila z univerzálního objetí věrného DualShocku, většina z těchto ovladačů není ve skutečnosti ani zdaleka tak dobrá, jak vypadají. Vlastně kromě karaoke, tradiční světelné pistole a unikátní, byť z herního pohledu trochu nešikovné kamerky EyeToy, se de facto nic neuchytilo. PLAY měl chvíli v merku GameTrak a ačkoliv *Dark Wind* - první hra, která jej podporovala - byl založen hlavně na stylu pokus/omyl, vypadala budoucnost rybářských her velice slibně.

GameTrack, pozměněný a výrazně levnější, je nyní přibalován k titulu *Real World Golf* s nadějí, že tak po něm sáhne víc lidí. A také by měli. Nejen kvůli tomuto golfu, který je tak návykový, až vás z toho bude bolet paže, ale kvůli příslibu silné softwarové podpory v budoucnosti. Příprava pro *Real World Golf* je snadná: připevníte si GameTrack k zápěstím a švihnete miniaturní plastikovou holí, jako by byla skutečná. Na rozdíl od série *Tiger Woods* od EA zde nejsou žádné posílené údery, žádná úprava rotace poté, co jste se už dotkli míčku. A díky tomu je dílo od In2Games lepší. Tady to funguje jinak. Chcete-li v *Real World Golfu* dosáhnout dobrých výsledků, musíte - podobně jako ve skutečném sportu - projevit nebývalou dávku vnitřní disciplíny a trpělivosti, musíte si najít vlastní styl a na něm dál pracovat. Dokonce když otočíte hůl, otočí se také hlavice na obrazovce. Neviditelný míček můžete udeřit seshora nebo mu udělit spodní rotaci. Sebemenší změna postoje může vylepšit nebo naopak zhoršit váš úder. Abychom byli upřímní, zpočátku je to všechno až nechutně obtížné - nemáte před sebou žádný míček, tudíž necítíte úder, tudíž první hodinu dáváte do rány zbytečně velkou sílu, tudíž neustále končíte s 15 nad par (a pekelnou bolestí v pažích)...

Jakmile však pochopíte všechny nuance *RWG* - přiměřenou sílu nápřahu, jemné doladění úderu a podobně - začne vám to jít pěkně od ruky a budete si moci vychutnat zdejší neuvěřitelně obtížné minihry. Grafika sice může na screenshotech vypadat poněkud mdle, ale jedinečná hratelnost *Real World Golfu* je pro to více než dostatečnou kompenzací. Jestli vás to alespoň trochu táhne ke golfu, tak si tuhle hru neskutečně užijete. A co si budeme povídat - stejně to s vámi dopadne, i když vám byl golf až do této chvíle lhostejný. ■

„JESTLI VÁS TO TROCHU TÁHNE KE GOLFU, TAK SI TUHLE HRU NESKUTEČNĚ UŽIJETE."

Když dáte ruce jako Superman, proletíte se nad jamkou. Vypadáte při tom sice směšně, ale je to nadmíru užitečné.



O pár vteřin později si to míček zahučel pěkně do bunkru. To se vám bude stávat zpočátku velice často.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Engine vykreslí celé hřiště naráz, ale detaily zde nehledejte. Funkcionalita především.

ZVUK
Peter Alliss se sice snaží, ale hudba v minihrách je prostě příšerná.

HRATELNOST
Tak tohle je bomba. Bez disciplíny a trpělivosti se však neobejdete.

ŽIVOTNOST
Ve dvou hráčích a s jedním GameTrackem to je docela otrava. Tak si kupte druhý.

NEBO ZKUSTE...

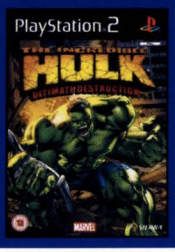
TIGER WOODS 2005
Při hraní můžete klidně sedět a vůbec... Průměrné kolo: zhruba -20.
PLAY 6 **70%**

OUTLAW GOLF 2
Ještě otravnější než realistické zpracování skutečného sportu.
PLAY 7 **82%**

SHRNUTÍ

GameTrack potřeboval silný titul, který by mu zajistil místo na trhu, a v *Real World Golfu* jej možná našel. Pokud chcete v tomto simulátoru od In2Games dosahovat slušných výsledků, tak se budete muset opravdu snažit, což je jedině dobře.

81 PROCENT



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

INFORMACE

VYDAVATEL: Vivendi | **VÝROBCE:** Radical
ŽÁNR: Akční adventure | **INTERNET:** www.hulkgames.com

1 hráč | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Přes 30 hlavních a 40 postranních misí.
_150 různých pohybů, které si postupně vylepšujete.
_2 odlišná a nezávislá prostředí - poušť a město.

RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
ZÁŘÍ

AUTOR
JAN MODRÁK

KDYBY TAHLE HRA BYLA

ZBRANÍ, BYLA BY TO ATOMOVÁ PUMA
Popadne tank, roztočí ho a hodí na stovky metrů. Proboha, umí tohle nějaký jiný superhrdina? Chceme být Hulkem! Pak bychom ovládli celý svět! Bůhehehehe!

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Hulk je docela pořízek, ale někteří protivníci jsou ještě větší.

Hulkovy obrovské rukavice se nám líbí jako jeho trencle.

Město i poušť se od sebe liší skutečně hodně a zajímavě se doplňují.

Když zelené monstrum použije svou pěst, je zle!

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Hulk! Větší než Spider-Man, větší než Batman a větší než Superman. Proto je náš favorit. Umí zkrátka zařvat!

Jdeme na nákup, potřebuju mlíko, rohlíky a čokoládu. Mám u sebe jenom dvacku, snad to bude stačit.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

ZELENÉ MONSTRUM OD MARVELU SE CHYSTÁ NA DALŠÍ VÝLET.

Když přijde řeč na superhrdiny, je zaděláno na obrovskou hádku. Někdo rád Supermana, někdo nedá dopustit na Batmana a své obdivovatele má i Spider-Man. Nazývejte nás podivíny, ale my v redakci máme úplně jiného favorita. Přerostlý zelenáč Hulk je naším oblíbeným superhrdinou - líbí se nám jeho zuřivost! Když se vzteká, svými zelenými prackami dokáže nemožné, umí se také na solidní vzdálenost přemístit a příliš mu nevadí, když na něj někdo něco hodí.

Myslíme, že je to jasné. Takové předpoklady Hulka předurčují k tomu, aby se stal hrdinou špičkové videohry. Dosud se kupodivu většina her točila kolem „stealth" prvků a neobsahovaly dost destrukce a chaosu. Teprve Vivendi přišlo s konceptem, který odpovídal nátuře tohoto hrdiny. A protože ani nemusí následovat příběh žádného filmu, naše očekávání bylo docela velké.

Ať tak či onak, Hulka budete srovnávat s jinými superhero hrami. A proč chodit kolem horké kaše, *Incredible Hulk* je docela podobný *Spider-Manovi 2*. Počínaje intuitivním ovládáním přes směsici různě zaměřených misí, bitky až po svobodné prostředí relativně velkého města. To je ale vzhledem ke kvalitám hry *Spider-Man 2* rozhodně pozitivní poznámka.

Zajímavé jsou rozhodně schopnosti Hulka. Spider-Man má pavučinu, Hulk zase umí výtečně skákat a jakmile se to naučíte, na pavoučího hrdinu okamžitě zapomenete. Hulk navíc umí proměnit předměty ve smrtící zbraně - stačí sebrat auto a stiskem tlačítka ho rozpůlit a udělat z něj Železné rukavice. Zní to složitě, ale tahle možnost (nazvaná „Weaponisation") je hodně zábavná. Navíc tu je samozřejmě ultimátní režim, kdy vyřídíte všechno, co se vám dostane do cesty - postupně navíc získáváte body, za které si vylepšujete své pohyby.

„HULK UMÍ VÝTEČNĚ SKÁKAT A JAK SE TO NAUČÍTE, NA SPIDER-MANA ZAPOMENETE."

Z výše uvedeného vyplývá, že *Hulk* rozhodně není klonem! Svět Hulka je docela zajímavý, není úplně lineární a kromě hlavních misí (které posouvají atraktivní příběh) tu je řada vedlejších úkolů. Je ale třeba smutně konstatovat, že mise nejsou zrovna rozmanité a v podstatě vesměs obsahují ničení všeho, co vám přijde pod ruku, popřípadě získání nějakého speciálního předmětu. Možná bychom od hry s podtitulem *Ultimate Destruction* neměli čekat nic jiného, ale tak nějak jsme doufali. Proti gustu ale žádný dišputát a rozhodně se najde spousta hráčů, kteří tuhle bezmyšlenkovitou hratelnost uvítají.

Ani graficky to totiž není vůbec špatné, takže nezbývá, než *Hulka* pochválit. Je to takový černý kůň - možná od něj nikdo nečeká tolik, co od *Spider-Mana 2*, ale ve skutečnosti je to kvalitní hra, která si zaslouží vaši pozornost. Obzvláště jste-li fanouškem superhrdinského žánru! ■

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Věrohodná a přitom stylově zpracovaná.

ZVUK
Nezaujal, ale ani nezklamal.

HRATELNOST
Brutální a násilná. Pokud rádi rozbíjíte, jste na správné adrese.

ŽIVOTNOST
Vzhledem k stereotypním úkolů je to po čase trochu nuda, ale bonusy vám vydrží.

NEBO ZKUSTE...

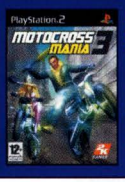
SPIDER-MAN 2
Chcete-li skutečně nejlepší hru se superhrdinou, pak tohle. A říkáme to přesto, že Spideyho nemusíme.
PLAY 4 **80%**

THE HULK
Hra, která se schovává v davu. Není špatná, ale ničím nevyčnívá. Ztráta času.
NERECENZOVÁNO

SHRNUTÍ

Co byste na Hulkovi nemohli milovat? Je brutální, násilný a rád rozbíjí věci. Tahle hra přesně reflektuje jeho osobnost a díky spoustě rozbíjení a skákání je to hodně zábavná arkádová akční adventure. Po čase snad stereotypní, ale zábavná.

80 PROCENT



MOTOCROSS MANIA 3

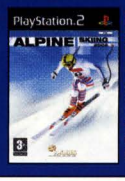
INFORMACE

VYDAVATEL: 2K Games
VÝROBCE: Deibus Studios UK
ŽÁNR: motorky
INTERNET: www.2kgames.com/motocrossmania3
POČET HRÁČŮ: 1-2 | **VYDÁNÍ:** V prodeji

KUON

INFORMACE

VYDAVATEL: Digital Jesters
VÝROBCE: From Software
ŽÁNR: Survival horor
INTERNET: www.digitaljesters.com
POČET HRÁČŮ: 1 | **VYDÁNÍ:** V prodeji



ALPINE SKIING 2005

INFORMACE

VYDAVATEL: Midas
VÝROBCE: 49Games
ŽÁNR: Sportovní
INTERNET: www.midasinteractive.com
POČET HRÁČŮ: 1-12 | **VYDÁNÍ:** V prodeji

Tý jo! Skákání a tak! Více nadšení nad tímto obrázkem jsme ze sebe prostě nedostali. Ach jo.

Tý jo! Další skákání a tak! Už se ani nesnažíme ze sebe vymáčknout něco upřímného.

MOTOCROSS MANIA 3

DALŠÍ PRŮMĚRNÉ ZPRACOVÁNÍ EXTRÉMNÍHO SPORTU

Jestli jste dost staří, možná si ještě pamatujete *Road Rash* na Mega Drivu? Stýská se vám po něm? Tak vyrazte do bazaru a kupte si výhodně jetý Mega Drive. *Motocross Mania 3* je jistě hrdá na to, že je hlavním motorkářským titulem EA. Jenže pro samé zpomalování záběrů, vymakané triky a nejhorší pravidla pro pohyb a padání postavy od dob *Flatoutu* nějak zapomíná na to, že jde hlavně o závody. Proto se hře naprosto nedaří vyburcovat sebemenší nadšení, natož vzrušení. Vzhledem k tomu, že tuning nemá na chování motorek skoro vliv, hra většinu lidí asi záhy omrzí.

Abychom byli spravedliví: *MXM 3* není úplně špatná hra. Ale všechno je to splácané dohromady, takže máte spíš pocit, jako byste celou hrou proskákali, spíš než plynule projeli. Zvuky motorů jsou naprosto hrozné a když už o tom tak mluvíme, ani grafika není vlastně o moc lepší než v *Road Rash*. Takže všichni, kdo nakupujete ve slevě: Neříkejte, že jsme vás nevarovali. ■

GRAFIKA
ZVUK
HRATELNOST
ŽIVOTNOST

62 PROCENT

KUON

RAKVIČKY SE ŠLEHAČKOU

Pokud vás vystrašily filmy jako Kruh nebo Nenávist se svou podivnou japonskou dívkou s propadlýma očima a dlouhýma rukama, pak vám jistě stejně poslouží i *Kuon*. Jestli vás tedy ještě mnohem víc nevyděsí představa, že byste si zahráli další postarší survival horor ve stylu *Resident Evil*.

Tam, kde *Resident Evil* tasí bezvadné hexagonální skládačky, *Kuon* používá magické zámky, které k otevření potřebují krví nasáklé hadry. Tam kde *Resident Evil* využíval pro ukládání psaní na stroji, tam vás v *Kuonu* čekají papírové loďky, malá svatyně na pobřeží a rychlý očistný rituál. Malebné a trochu moc ohrané. O něco nápaditější jsou dvě hrdinky a jejich kouzlení a vyvolávání mocné schopnosti skryté v křehkých skořápkách. Ghúlové vybuchují ve vodopádech krve a z již tak dost čvachtavého prostředí dělají doslova bažinu. Pokud vás přízraky dostatečně nevystraší, rozhodně se o to postará tajemný zpěv dětského sboru. ale nejhrozivější jsou stejně ghúlí gejši s propadlýma očima, které na vás vyskakují každých pět minut. Rozhodně děsivější, než jakákoliv oblečená zombie. Brrr! ■

Očistný rituál. Savepointy vypadají jako malé svatyně chráněné před zlem. Sledovat, jak papírová loďka odplouvá, je okouzlující zážitek.

Vyvolané bestie se postarají o pořádný nářez. Tahle právě zadupává trapného démona. To musí bolet.

GRAFIKA
ZVUK
HRATELNOST
ŽIVOTNOST

71 PROCENT

Cítíme se trochu provinile, že jsme dali *Alpine Skiing* jen 50. Je to vlastně bezva relaxace. Ale to asi tvůrci nechtěli.

Kdo špatně namaže, vyslouží si smutný komentátorův povzdech. Že by to však mělo vliv na jízdu, to jsme si nevšimli.

ALPINE SKIING 2005

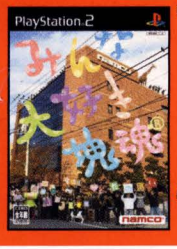
TENHLE „SNÍH" TEDY ROZHODNĚ NENÍ NÁVYKOVÝ

Extrémní sporty a videohry k sobě prostě patří. Vždycky je lepší sledovat barevné řvoucí lidi s prkýnky na nohou, jak popírají přírodní zákony a hrají si se smrtí, z pohodlí vlastního gauče než na takové okamžiky vzpomínat na lůžku jednotky intenzivní péče. *Alpine Skiing 2005* ovšem není ani trochu extrémní. Ono není ani trochu šťavnaté. Kdybychom hry měli přirovnat k rande, bylo by to takové, které končí větou „jako můj bratr". Titul jasně vyhlíží jako budget nejen kvůli slabé grafice, ale hlavně pro nedostatek motivace a zoufale slabou prezentaci.

Navíc se hra snaží přesně držet reality. Když si nazujete lyže a vrhnete se ze svahu, čeká tam na vás slalom, obří slalom nebo sjezd, který však má mnohem víc společného s cvičením z matematiky než s návalem adrenalinu. ■

GRAFIKA
ZVUK
HRATELNOST
ŽIVOTNOST

50 PROCENT



EVERYBODY LOVES KATAMARI

INFORMACE

VYDAVATEL: Namco | **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Logická | **INTERNET:** www.namco.com

1-2 hráči | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

Je ještě podivnější než první díl.

Každý miluje Katamari. Skutečně je to tak.

Bude v Evropě vydán až příští rok. Pěkně děkujem, EA!

IMPORTOVÁ RECENZE

DATUM VYDÁNÍ
V PRODEJI (JAP)

AUTOR
DIMITRIS SIANOS

KDYBY TAHLE HRA BYLA

PŘÍSLUŠENSTVÍM DĚTSKÉHO HŘIŠTĚ BYL BY TO KOLOTOČ
Nikdo přesně nechápe proč, ale každý se něm točí rád. Některá tajemství fungování lidské mysli nám zůstanou navždy zahalena.

NEJLEPŠÍ OKAMŽIKY

Příběhy o vztazích v královské rodině jsou vždy fascinující.

Zde vidíme Krále všeho Kosmu, kterak upustil zmrzlinu.

Toto je houbový domeček, leč kdo v něm přebývá, netušíme.

Je tu šance, že zjistíme, čím si Král vydobyl svůj respekt.

HERNÍ ČAS

min | hod | dny | týdny | měsíce

Pokusili jsme se v redakci uklidit přesně po vzoru Katamari a výsledek byl lepší než obvykle!

Princip je ten, nabalovat na kuličku vše postupně od připínáčků, přes živé lidi, až po mrakodrapy.

EVERYBODY LOVES KATAMARI

I MY UŽ MÁME KOULE!

Při každé vypálené raketě, s každým odjištěným granátem v nás roste agresivita. Tak si to alespoň malují některá média varovně poukazující na zhoubný vliv videoherního násilí na lidskou psychiku. Bohužel, nikoho z podobných mravokárců nenapadne vzít si na paškál *Katamari Damacy*. Důvod? Ač akční, je tak mírumilovný, jak jen to je možné. Mno, je sice pravda, že v něm můžete obří rotující koulí rozválet třeba i družinu malých školáků, ti však celou tu dobu vřeští a legračně vrtí nožičkami, aby dali co nejjednoznačněji najevo, že jsou v pořádku.

Veškeré nedokonalosti Katamari Damacy druhý díl vylepšuje, snad vyjma multiplayeru.

Pokud je tato recenze vaším prvním setkáním s fenoménem *Katamari*, vězte, že originálnější koncept jsme tu už léta neměli. Ve zkratce jde o to nabalit kutálením lepivé kuličky co nejvíce předmětů, tak trochu jako vesmírný hovnivál. Druhý díl tento nápad dovedl k dokonalosti. Tam, kde se v prvním *Katamari Damacy* stačilo co nejrychleji koulet a sledovat, kterak průměr kuličky utěšeně roste, je v *Everybody Loves Katamari* třeba poctivě plánovat cestu, jinak maximálního skóre nedosáhnete. Mezi bonusové úrovně přibyla řada nových úkolu, jako třeba nabalovat výhradně hořlavé věci.

Hra je tak prostá, až je geniální. I hudební doprovod zpívaný japonskými performery působí nanejvýš sofistikovaným dojmem. Písně jsou krajně chytlavé, takže až si je budete během jízdy autobusem pod fousy nevědomky v lámané japonštině popěvovat, možná vás revizor se soucitným výrazem ve tváři nechá jet bez lístku. Jediným zklamáním zůstává multiplayer. Přestože to není zase taková katastrofa, ani zdaleka nenaplňuje svůj potenciál. Zajímavý kooperativní režim, jenž vám umožní podělit se o řízení kuličky s kamarádem, ani versus režim, při kterém se na horizontálně přepůlené obrazovce soutěží, kdo nakutálí větší průměr, se nedá s frenetickým nábojem hry pro jednoho srovnávat.

První díl nebyl k naší veliké lítosti v Evropě nikdy vydán. Navzdory tomu si vybudoval vcelku slušnou fandovskou základnu, což Namco přinutilo vzít tentokrát starý kontinent na milost, takže se máme na co těšit. *Everybody Loves Katamari* je ve všech ohledech lepší než jeho již kultovní předchůdce a proto by si ho jen hlupák nechal ujít. ■

„HRA JE TAK PROSTÁ, AŽ JE GENIÁLNÍ."

Chápete, proč je to tak zábavné? Ne? Přesto ve vás stále vládne nutkání hrát dál, že?

Kuličky, barvičky, houbičky, panáčci. Jen Japonci mají takové nápady bez drog.

Chtěli bychom být jako Král všeho Kosmu. Jen se opíjí a synek za něj žehlí průšvihy.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA
Je jednoduchá, ale právě v tom vězí její krása. Moc nám líbí.

ZVUK
Jeden z nejlepších zpívaných doprovodů, jaký jsme na PS2 slyšeli.

HRATELNOST
Okouzlující a návyková záležitost, jíž dlouho nepustíte z hlavy.

ŽIVOTNOST
Úrovní není moc, ale můžete po dohrání vyzobávat nejvyšší skóre.

NEBO ZKUSTE...

KATAMARI DAMACY
Válející předchůdce, ve kterém se poprvé pokoušíte zrekonstruovat noční oblohu.
NERECENZOVÁNO

SUPER MONKEY BALL
Jedna z mála dalších her, kde je rovněž za úkol valit kuličku.
PLAY 9 **85%**

SHRNUTÍ

Ačkoliv by se vlastníci prvního dílu mohli zpočátku domnívat, že titul nepřináší dostatečný počet novinek, aby obhájil svou další koupi, skutečnost je taková, že pod povrchem skrývá mnohem víc, než se na prvotní pohled zdá. Ti, které původní hra zcela minula, ať neváhají ani minutu.

87 PROCENT

WINNING ELEVEN 9

INFORMACE

VYDAVATEL: Konami | **VÝROBCE:** In-house
ŽÁNR: Fotbal | **INTERNET:** www.konami.jp/gs/game/we9

1-8 hráčů | Memory Card | Dual Shock 2

HLAVNÍ PRVKY

_Konečně nabízí online hru.

_Kterou ale nemůžeme vyzkoušet, protože nejsme v Japonsku.

_Víc týmů než kdy dřív.

PŘEDCHOZÍ ZKUŠENOSTI

Winning Eleven je japonský název pro *Pro Evolution Soccer*. Už celé roky považujeme tuto hru za jakousi půlverzi, která napoví, kterým směrem se bude ubírat nové evropské vydání. Dnes už jsou japonská a evropská verze v podstatě totožné, takže můžete tohle vlastně považovat za recenzi na *Pro Evolution Soccer 5*.

IMPORTOVÁ RECENZE

DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI (JAP)

AUTOR
NICK JONES

KDYBY TAHLE HRA BYLA

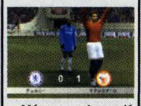
JAPONSKOU FOTBALOVOU HROU VYDANOU V EVROPĚ, ŠLO BY O *PRO EVO*.
Protože přesně tak to za pár měsíců bude.

PRVNÍ LEVEL

Nové animace jsou moc pěkné, ale vypadají nějak líně.

Rozhodčí pořád pískají, faul nefaul. Jsou moc přísní.

A je tu první gól. Vážně nechápeme, proč ho brankář nechytl.


Máme za sebou celý první zápas a nijak odvázaní z toho nejsme.

HERNÍ ČAS

Juventus díky Buffonovi dostal v minulé sezóně jen 27 gólů. To jen abyste věděli.

Nahlédnutí do semifinále Mistrovství světa 2006. Anglie poráží Německo 3:0 a ve finále smete Brazilii.

Někteří hráči jsou si podobní k nerozeznání, jiní ani trochu.

WINNING ELEVEN 9

NEMUSÍ PRŠET, JEN KDYŽ ZASE O NĚCO VÍC KAPE.

Je to nespravedlivé. Odehrajete několik krátkých rychlých přihrávek, přejdete celé hřiště elegantní kombinací až na soupeřovo velké vápno, načechráte míč lehkým lobem před bránu, kde si útočník obhodí brankáře... a teď? Stačí vám jen lehce zmáčknout čudlík na ovladači a útočník suše napálí míč... deset metrů nad bránu. Otočí se s rukou v dlaních, zatímco vy švihnete DualShockem o zem se silou deseti hirošimských atomovek. Spravedlnost? Kdepak. Tohle je fotbal. No jo, tak už to chodí.

Všechno, co se může ve fotbale stát, se také stane i ve hře *Winning Eleven*. Právě to rozhoduje o tom, jestli budete tenhle titul milovat, nebo nenávidět. Jako pečlivé cvičení v simulaci fotbalu je tahle práce rozhodně na jedničku, o tom není pochyb, ale je stejně dobrá, když se na ní podíváme jako na videohru? Na to se právě pokusí odpovědět tahle recenze.

Použijme takovou malou analogii: *Street Fighter III* je klasickou soubojovou videohrou, ve které se dva hráči vzájemně snaží pomocí svých schopností pokořit soupeře. Nejlepší hráč vždy skončí na vrcholu - žádné mlácení do tlačítek nepomůže, když proti vám stojí někdo šikovný a zkušený. Vždy víte, že jste vyhráli díky onomu dobře mířenému háku, nebo naopak prohráli kvůli pozdě zvednutému krytu. Jen vaše činy rozhodují o tom, zda k nebi vyletí vaše ruce, nebo duše. A to právě ve *Winning Eleven* neplatí.

Ve hře se dějí věci, na které zkrátka hráč nemá žádný vliv. Během první hodiny u nejnovější verze jsme mimo jiné narazili na tyto příklady, které potvrzují naše tvrzení: jeden z počítačem ovládaných hráčů v našem týmu zkosil soupeře v ideální pozici na volný přímý kop jeden z obránců, nenapadaný a v klidu, čutnul míč na roh - brankář pošle všechny dopředu a pak míč švihne rovnou před soupeřova útočníka, který vyrazil k bráně a bez problémů skóroval.

Ve *Winning Eleven 9* se zkrátka dějí nevysvětlitelné věci, které by se ve *Street Fighter III* nikdy nestaly (už proto, že tam není žádný míč).

Brankáři stále dělají voloviny. Tenhle třeba vrhnul rybičku na levý bok, ale přitom zůstal na místě.

Ofsajdy jsou hodně přísné. Pravidla mluví o přesnosti, ale brát i přesah o jediný pixel?

Podívejte se zblízka, uvidíte, jak se v zimě dech sráží hráčům u úst. Žjova! Dech!

POTĚŠILO NÁS

- Špičkové nové animace hráčů.
- Nové kopy z voleje.
- Zlepšené přihrávání.

ZKLAMALO NÁS

- Obránci stále hrají příliš dopředu.
- Brankáři stále dělají blbosti.
- Vieira v Arsenala, Wright-Phillips v Manchester City...

NOVÁ SEZÓNA, NOVÉ VLASTNOSTI

VŠECHNY NOVÉ VĚCI VE *WINNING ELEVEN 9*, KTERÉ SE NÁM PODAŘILO OBJEVIT...

- Chybí úkrok stranou pomocí RB.
- Síla hodu je závislá na době, po kterou podržíte tlačítko.
- Volné kopy prováděné pomocí ⊗ mají siloměr.
- Točené střely pomocí ⊙ + RB.
- Nové počasí: led a sníh.
- Jiné barvy teček na radaru.
- Rozehrání upuštěním míče (po zranění hráče).
- Dvě nové pozice: zadní křídlo a stažený útočník.
- Pro dlouhé přihrávky podržte ⊗ (míč přeletí nejbližšího hráče a míří až ke vzdálenějším).
- Nové možnosti v Lize mistrů (ale nevíme bohužel jaké - je to v japonštině).

Zapomeňte, že byste stiskli RB a klepali do ↑ a ↓ dribling je pryč.

Takže je jasné, že jde o jiný typ hry. Lepší hráči mají tendenci nad slabšími vyhrávat - zkušenosti a trénink rozhodně hráčům *Winning Eleven* pomáhají - ale klidně se může stát, že nováček dokáže pokořit machra.

Jak tedy vyjde *Winning Eleven 9* ze srovnání s titulem *PES 4*? Nejdřív se může zdát, že se vlastně s novou verzí nic nezměnilo. Ze začátku si všimnete jen výjimečných animací hráčů - zvýšený počet framů sice zaručuje, že hra vypadá „jako kdybyste odpojili PS2 a přepnuli na sportovní kanál", ale má to i svoji negativní stránku: hráči vypadají tak nějak líněji. Má to dva praktické dopady: 1) hra se zpomalila do poněkud realističtějšího tempa a 2) hráči teď snáz zvládají i složitější přihrávky, kličky a střely.

Faulování, nebo přesněji snaha rozhodčích ocenit každý sebemenší dotyk hvizdem a výkopem, dělá z každého zápasu záležitost mnoha pauz a rozehrávek. Ale jakmile si na to zvyknete, hra je díky tomu paradoxně plynulejší. I jednoduchý pokus o sebrání míče pomocí naběhnutí do protihráče a stisku ⊗ je pěkně nesnadný úkol, takže obránci jdou po útočnících jen ve chvíli, kdy mají slušnou šanci se trefit. Nabízejí se také některé nové pohyby, driblování s míčem se oproti dřívějšku podstatně zlepšilo: zvláště pokud jde o takové cupitavé míčové fetišisty, jakými jsou Cristiano Ronaldo nebo Zinedine Zidane.

Ovšem nechybí ani některé přetrvávající nešvary, jako třeba neschopní brankáři nebo střední obránci, kteří se v nevhodnou chvíli někam ztratí. Všechny tyhle věci už měly být v tolikátém pokračování dávno vychytané. K nepříčetnosti pak dokáže přivést pocit „já se k tomu míči prostě nedostanu" - přepadne vás ve chvíli, kdy vám ho jakoby hra nechce půjčit. To vše proto, abyste ze hry měli opravdu reálný pocit - někdy prostě máte chuť střídat a jít na pivo.

„PŘINUTÍ VÁS ŠVIHNOUT DUÁLSHOCKEM O ZEM SE SILOU DESETI HIROŠIMSKÝCH ATOMOVEK."

Takže jak to vidí PLAY? Na které straně brankové čáry tahle hra stojí? Na jedné straně tu máme systém, který hodí kostkami a výsledek je čistě otázkou náhody, a jindy je vše jen a pouze na schopnostech hráče. Neskrýváme, že nám chybí trochu víc důrazu na hráčské umění: člověk si zaslouží odměnu za to, když se mu něco daří. Ve *Winning Eleven 9* stále narazíte na spoustu momentů, kdy se vám bude chtít praštit ovladačem o zem, a to ne proto, že „to je prostě fotbal". Naštve vás totiž fakt, že si hra bez nějakého logického vysvětlení a hlavně bez vašeho přičinění rozhodne, že se něco stane, a vy máte prostě smůlu. Proto musíme *Winning Eleven 9* ohodnotit několika mínusy. Oproti *PES 4* jsou tu rozhodně zlepšení, ale stále titul není tak dokonalý, jak by si zasloužil. ■

Brankáři zoufale přehrávají. Tady by stačilo prosté chycení míče, ale on sebou musí mrsknout na zem.

Nový efekt - sněžení - nevypadá moc dobře, ale má poměrně výrazný vliv na hru.

Rozhodčí jsou přísní, ale každá kultura to vidí jinak. *Winning Eleven 9* je koneckonců japonskou verzí *Pro Evo*.

VERDIKT

VERDIKT

GRAFIKA

Zatím nejlepší. Přesto si někteří hráči nejsou skoro vůbec podobní.

ZVUK

Dobrý jako vždy. Potěšilo by nás víc specifického skandování pro jednotlivé týmy.

HRATELNOST

Několik výborných vylepšení, ale stále se nedaří všechno přesně trefit.

ŽIVOTNOST

Je jasné, jak dlouho vám tahle hra vydrží. Dokud do Evropy nepřijde *PES 5*.

NEBO ZKUSTE...

VIRTUA FIGHTER 4

Hra, ve které je soupeření dvou lidí závislé jen na jejich schopnostech.
NEREÉCENZOVÁNO

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Právě vychází v platinové verzi - a stále je to nejlepší fotbal na PS2.
PLAY 5 95%

SHRNUTÍ

Nová verze fotbalové rodiny Konami - bratrů *Winning Eleven* a *Pro Evolution* - je rozhodně v mnoha ohledech lepší než předešlá, ale stále trpí mnoha dědičnými chorobami. Nechejte si poradit a počkejte na *PES 5*: stále je totiž šance, že bude zase o chlup lepší.

86 PROCENT

PŘEDPLAŤTE SI JEDINÝ NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2

PŘEDPLAT

NESMÍTE MINOUT!

NECHTE SI DORUČIT NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN PŘÍMO DO DOMU!

ZAPLAŤTE POUHÝCH 850,- ZA 12 ČÍSEL!

PRO PŘEDPLACENÍ NÁM ZAŠLETE VYPLNĚNÝ KUPÓN, E-MAILUJTE NA PŘEDPLATNÉ LUDEK@SEND.CZ NEBO VOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU 225 985 225

PLAY VÁS INFORMUJE O VŠEM PODSTATNÉM ZE SVĚTA PLAYSTATION 2.

SLEVA PŘES 15%

TŘI FILMY* ZDARMA!

Každý předplatitel navíc získá k předplatnému tři DVD společně s časopisy.

* Nezaručujeme dodání zde zobrazených titulů.

„PLAY JE NEJPRODÁVANĚJŠÍM NEZÁVISLÝM PS2 MAGAZÍNEM VE VELKÉ BRITÁNII. LOKALIZOVANÁ VERZE NAVÍC TĚŽÍ ZE ZKUŠENOSTÍ PROTŘELÉHO TÝMU ČESKÝCH HRÁČŮ. VÝSLEDKEM JE JEDINEČNÁ VOLBA PRO VŠECHNY HRÁČE, KTEŘÍ CHTĚJÍ DŮVĚRYHODNÉ A ZÁROVEŇ ZÁBAVNÉ RECENZE.

MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICE

NÉ PLAY

FAX: 267 211 305 E-MAIL: LUDEK@SEND.CZ

ZAVOLEJTE NA PŘEDPLATITELSKOU LINKU

225 985 225

ANO, CHCI SE STÁT PŘEDPLATITELEM ČASOPISU PLAY!

010

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 12 ČÍSEL - 850,- Kč**

☐ **PŘEDPLATNÉ NA 6 ČÍSEL - 450,- Kč**

Stačí tři jednoduché kroky...

1) Patřičnou sumu zaplaťte složenkou typu C na tuto adresu:
Předplatné PLAY, Send Předplatné, P.O.Box 141,
140 21 Praha 4, tel. 267 211 301-303 (p. Kadlec), ludek@send.cz.

2) Vyplňte kupon na této straně.

3) Kopie složenky (do zprávy pro příjemce napište první číslo, které si předplácíte) i kuponu zašlete též na příslušnou adresu.

ZPŮSOB PLACENÍ

SLOŽENKOU
Složenkou typu C postupte patřičnou sumu na níže uvedenou adresu.

ŠEKEM
Vypsaný šek přiložte k tomuto formuláři.

Chcete-li platit jiným způsobem, nebo v případě jakýchkoliv speciálních požadavků (jiné trvání předplatného, placení fakturou apod.), kontaktujte prosím SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21, Praha 4 (telefon 225 985 225, send@send.cz)

titul _____

jméno _____

příjmení _____

adresa _____

PSČ _____

telefon _____

ADRESA NA ZASÍLÁNÍ
(vyplňovat jen v případě, že se liší od předchozí adresy, například pokud chcete koupit někomu předplatné jako dárek)

_____

_____

_____

Adresa pro předplatitele na Slovensku je Magnet Press Slovakia, Šustekova 8, PO Box 169, Bratislava 851 04, telefon 00421 2672 01931-33, e-mail: predplatne@press.sk.
Cena slovenského předplatného je 720 korun za 6 čísel. Bonus DVD filmů se bohužel na slovenské předplatitele nevztahuje.

Dvě pečlivě vybrané strany ze specializovaného návodového magazínu TipStation. V každém jeho čísle najdete desítky návodů a stovky cheatů.

» 68 CHEATY

TIP STATION

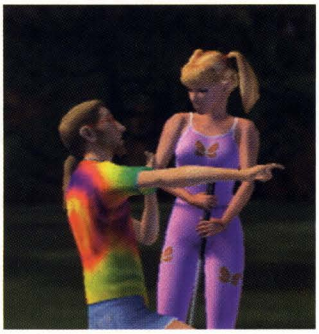
AUTOR
LUKÁŠ KOLÍNSKÝ «

STOLEN

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte dohromady R1, L1, ↓ a START.

99 kusů od každého předmětu
Najeďte do položky Equipment a namačkejte R1, L1, →.

NOVÉ CHEATY

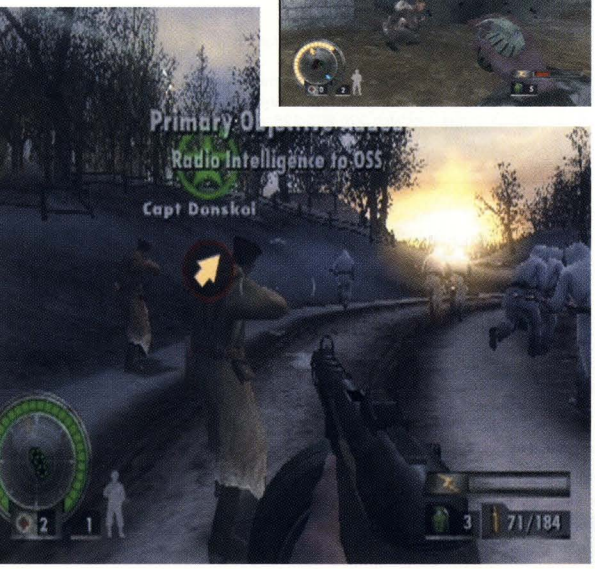


OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED

Poradíme vám nejen to, jak si zpřístupnit všechny kurty (což je docela užitečné), ale i to, jak se při hře trochu pobavit.

Větší prsa
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊙, ↑, ↑, ⊙, △

Všechny kurty
Při výběru kurtu podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Ve válečné vřavě nezaškodí mít v zásobě pomoc v podobě nekalých cheatovacích kódů.

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte ⊙, ⊙, ←, △, ⊙, ⊗ a objeví se nápis 'Enter Cheat Code'. Pak můžete zadat některý z následujících kódů.

100% adrenalin
L1, R1, R1, ↑, △, ⊙

Zničení Nemesis
↓, L2, L1, R1, ↑, ⊡

Nesmrtelnost
⊡, L2, L1, △, △, L2

Nekonečná munice
L2, L1, ⊡, L2, L1, R1

Vypnutí Shellshock
L2, R1, L2, L1, △, △

Schování zaměřovače
⊙, ↓, ⊙, ↑, △, ⊙

Automatické sebrání dokumentů v misi
↑, ⊗, R2, R1, ↑, ⊡

Sebevražda
⊗, △, ⊙, →, △, ⊙

FANTASTIC 4

Čtyři superhrdinové si poradí i bez malých podvůdků skoro se vším, ale co kdyby náhodou... Cheaty zadávejte v hlavním menu

Neomezená kosmická síla
↑, ⊡, ⊡, ⊡, ←, →, ⊙

Odemknutí tajné areny a Stana Lee
⊡, ⊙, ⊡, ↓, ↓, ⊙, ↑

Odemknutí úrovně Hell
→, →, ⊡, ⊙, ←, ↑, ↓

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

Cheaty zadávejte jako jméno, lomítko označuje křestní a příjmení. Dodržujte velikost písmen

Jezdec Dale Earnhardt starší - The / Intimidator
$10,000,000 - Walmart / NASCAR
bonusová trať - Walmart / Exclusive
Všechny Thunder Plates - Open / Sesame
Všechny eventy Dodge - Dodge / Stadium
Všechna auta Mr Clean - Mr.Clean / Racing
Tým Mr. Clean - Clean / Crew
2 000 000 prestiže - You / TheMan
10 000 000 fanoušků - MakeMe / Famous

CHEAT MĚSÍCE

UNDERWORLD

Hraní za Hybrida
V hlavním menu zadejte ⊙, ⊙, △, △, ⊡, ⊡, R1

PSP CHEATY

DEATH JR.

Všechny zbraně a upgrady
Při držení L a R stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ⊙.

Doplnění munice
Při držení L a R stiskněte
△, △, ⊗, ⊗, ⊡, ⊙, ⊡, ⊙, ↓, →.

Nesmrtelnost
Při držení L a R stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ⊡, △

Nekonečná munice
Při držení L a R stiskněte
△, △, ⊗, ⊗, ⊡, ⊙, ⊡, ⊙, →, ↓

SPIDER-MAN 2

Najeďte do Options, Special a v nich ho Cheats. Tam zadávejte následující cheaty

Všechny úrovně
WARPULON

Všechny údery
MYHERO

Všechny filmy
POPPYCORN

Nesmrtelnost
NERGETS

Nevyčerpatelná pavučina
FILLMEUP

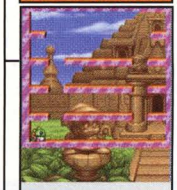
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

V options najděte obrazovku cheatů a v ní zadejte hesla.

Perfektní rovnováha
tightrope

Skin Tonyho z THPS1
birdman

TAITO ARCADE CLASSICS



Odemknutí dalších her
V úvodní obrazovce stiskněte L1, R1, R2, L2, SELECT a START

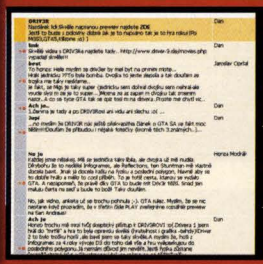
PLAY

POKUD NEJSTE NA WWW.PLAYMAG.CZ, PAK PŘICHÁZÍTE O TOHLE VŠECHNO:

ČLÁNKY:
Vybrané články z časopisu se objevují i na internetu. Občas zde zveřejňujeme články s výrazným předstihem, někdy dokonce dojde i na články, které se do časopisu nedostanou. Najdete tu tedy exkluzivní obsah!

OBJEDNÁVKA:
Chybí-li vám nějaké starší číslo PLAY nebo Tipstationu, zde si ho můžete jednoduše objednat pomocí pár kliknutí a zadání několika údajů. A co víc, za skvělé ceny a v slušné rychlosti. Doplňte si svou sbírku časopisů!

OBSAH:
S týdenním předstihem se tu dozvíte, co přesně se v chystaném čísle PLAY dozvíte. Už dost napjatého čekání, tady vše najdete černé na bílém i s obrázkem obálky. A pak už stačí jen našetřit peníze a v pravý den vyrazit do trafiky.



DISKUZE:
Pokecejte si s ostatními čtenáři PLAY a hráči, jako jste vy. Podiskutujte na jakékoliv téma a zeptejte se na cokoliv redaktorů PLAY. Zkrátka a dobře, nejste jediný PS2 hráč a tady si můžete vyměňovat názory s ostatními.

HLASOVÁNÍ:
Právě na našem webu se můžete zapojit do hlasování na zajímavá téma a zjistit, jak jsou na tom se vkusem ostatní čtenáři? Jaká je vaše nejoblíbenější a nejočekávanější hra? A jak to vidí ostatní? Zjistíte jen na našem webu.

+ NĚCO NAVÍC
Do budoucna chystáme na webu i několik dalších zajímavých služeb, mj. třeba i databázi všech her recenzovaných v časopisu s přehledným uvedením hodnocení. Už dost složitého hledání recenze, tady bude stačit zadat hru a hned víte, jaká je!

WWW.PLAYMAG.CZ - JSTE JEDNO KLIKNUTÍ OD HRÁČSKÉHO RÁJE!

SOUTĚŽ PSP PLUS HRY

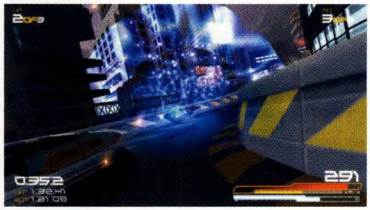
Těšíte se na novou přenosnou konzoli víc než na vánoční dárky, ale ještě jste si ji nestihli koupit? V tom případě pro vás máme skvělou zprávu - právě teď ji můžete u nás vyhrát. A nejen nádhernou černou PSP, ale rovnou k ní i hry (Everybodys Golf, WipEout Pure a Medievil) a pár dalších reklamních předmětů, které s ní souvisejí. Tradičně vám k tomu bude stačit správně odpovědět na naše otázky a pak už jen doufat v trochu toho štěstí při losování.

Odpovědi posílejte do 31. října ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY PSP 1X 2X 3X" (kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C). Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této dvojstránky.

1. CO ZNAMENÁ ZKRATKA PSP?
A. PlayStation Pure
B. Prima Sony PlayStation
C. PlayStation Portable

2. CO Z NÁSLEDUJÍCÍHO SE S PSP NEDÁ DĚLAT?
A. přehrávat filmy
B. pouštět si hudbu
C. pořizovat fotografie

3. JAKÁ MÉDIA PSP POUŽÍVÁ?
A. UMD disky
B. SD karty
C. DVD disky



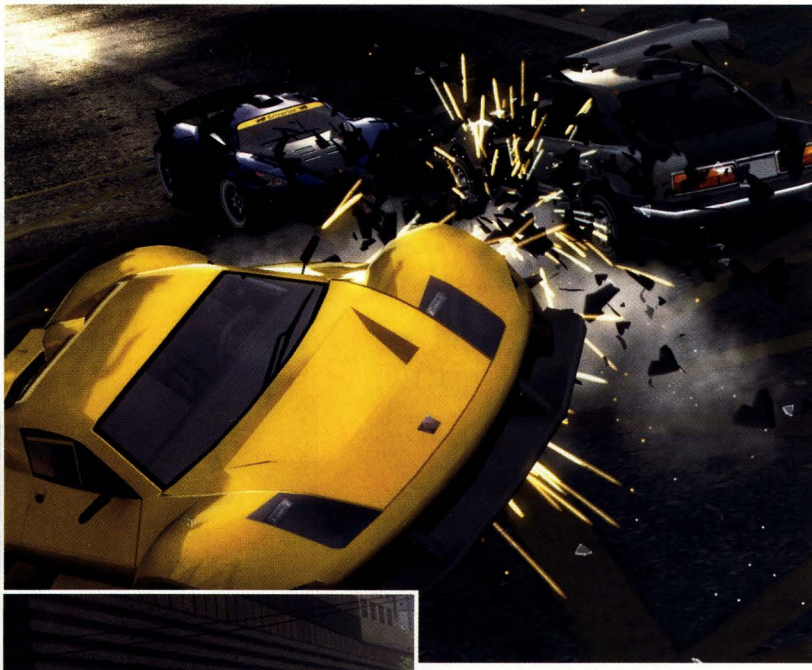
PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI

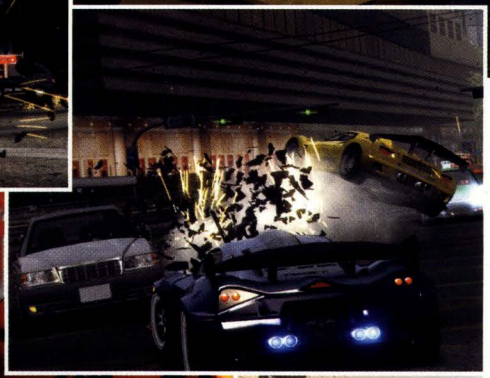
SMS službu zajišťuje společnost GoNet (www.sms.cz), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 31. října 2005 - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze soutěží až deset SMS, z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze dvou soutěží více než jednu cenu.

SOUTĚŽ BURNOUT

S novými pokračováními adrenalinové série *Burnout* se nám poslední dobou doslova roztrhl pytel. Abyste si šílené jízdy či neméně šílených bouraček mohli užít i vy, připravili jsme pro vás soutěž o sedm kousků *Burnout Revenge* na PS2 plus tři kousky *Burnout Legends* na PSP. Že ještě nemáte PSP? A co takhle zkusit soutěž na vedlejší stránce...?

Odpovědi na naše obligátní tři otázky zašlete na mobilní telefon 900 09 06, a to ve tvaru „PLAY BUR 1X 2X 3X“, kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun a uzávěrka je 31. října 2005 - další podmínky najdete v rámečku na vedlejší dvojstránce.





1. VYTVOŘIL OBĚ HRY JEDEN TÝM?
A. Ano, Criterion
B. Ano, Rockstar
C. Ne

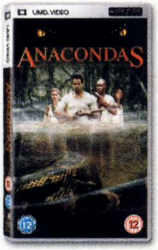
2. CO JE NEJCHARAKTERISTIČTĚJŠÍM RYSEM SÉRIE BURNOUT?
A. licencované vozy
B. zběsilá rychlost
C. polonahé modelky

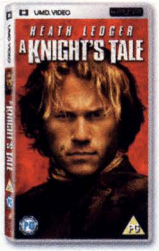
3. JAKÉ HODNOCENÍ OD NÁS ZÍSKAL TITUL BURNOUT LEGENDS?
A. 10/10
B. 5/10
C. 8/10

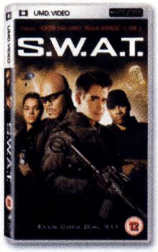
5x UMD FILMY PRO PSP

Koupili jste PSP? Chcete se kromě hraní také podívat na nějaký ten film? Společnost Bonton uvedla na trh desítku filmů přímo na UMD discích určených pro PSP. My máme pět filmů (po jednom kusu od snímků *Jedinečný, Anakonda: Honba za krvavou orchidejí, SWAT, XXX* a *Příběh rytíře*) pro pět z vás jako odměnu za účast v naší soutěži. Tradičně vám k výhře bude stačit správně odpovědět na naše otázky a pak už jen doufat v trochu toho štěstí při losování.

Odpovědi posílejte do 31. října ve formě SMS na telefon 900 09 06 a to ve tvaru „PLAY UMD 1X 2X 3X" (kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C). Cena SMS je 6 korun - další podmínky najdete na jiném místě této stránky.







1. KOLIK FILMŮ JE U NÁS MOMENTÁLNĚ V PRODEJI PRO PSP?
A. 2
B. 4
C. 10

2. KTERÝ Z FILMŮ OBSAHUJE HLAVNÍ POSTAVU JMÉNEM PARKER?
A. Hellboy
B. Příběh Rytíře
C. Spider-Man 2

3. JAKOU KAPACITU MÁ UMD DISK?
A. Stejnou jako DVD
B. Stejnou jako CD
C. Něco mezi - 1,8GB

5X SPARTAN: TOTAL WARRIOR

1. JAK SE JMENUJE SLAVNÁ SÉRIE STRATEGICKÝCH HER NA PC, KTEROU SE TATO HRA INSPIROVALA?
A. Sparta
B. Total War
C. Warrior

2. JAK SE JMENUJE VYDAVATEL HRY?
A. Sega
B. Mega
C. Baba Jaga

3. JAKÁ Z NÁSLEDUJÍCÍCH HER UŽ BYLA V PRODEJI V ČEŠTINĚ?
A. NHL 2003
B. Metal Gear Solid
C. Colin McRae Rally

Recenzi jsme bohužel nestihli, ale *Spartan* je každopádně jednou z napjatě očekávaných her - vychází koncem října a důvodem našeho natěšení je kromě kvalit hry zejména skutečnost, že bude hra jako jedna z prvních v prodeji v profesionální české lokalizaci! CD Projekt nám poskytl pět kusů hry (společně s pěti plakáty!). Vyhrajte je!

Odpovědi na naše obligátní tři otázky zašlete na mobilní telefon 900 09 06, a to ve tvaru „PLAY SPA 1X 2X 3X", kde písmeno X nahraďte u čísla každé ze tří otázek písmenem správné odpovědi, tedy buď A, B nebo C. Cena SMS je 6 korun a uzávěrka je 31. října 2005 - další podmínky najdete v rámečku dole.

PODMÍNKY ÚČASTI V SOUTĚŽI
SMS službu zajišťuje společnost GoNet (www.sms.cz), cena odchozí SMS zprávy je 6 Kč včetně DPH. Uzávěrka všech soutěží je 31. října 2005 - po tomto datu budou vylosováni výherci, kteří budou kontaktováni na telefonním čísle, ze kterého SMS zaslali. Z jednoho mobilního telefonu může být zasláno do každé ze soutěží až deset SMS, z jednoho čísla však nelze vyhrát v každé ze dvou soutěží více než jednu cenu.

PŘÍLOHA: 2 FILMY NA DVD

GODSEND • REQUIEM

Právě v prodeji

ŘEKLI JSTE SI O TO...

ZAJÍMÁ VÁS NĚCO? ZAVALTE NÁS SVÝMI ŽÁDOSTMI A OTÁZKAMI A MY VÁM DOKÁŽEME, JAK SKVĚLÍ JSME NOVINÁŘI! NEBO TO ALESPOŇ ZKUSÍME...

Napište svou žádost a my zařídíme zbytek!

PLAY
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00
redakce@playmag.cz

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

SNAKE PŘES E-MAIL

Dobrý den, zajímalo by mě, jestli něco nevíte o hře *Rise of the Kasai*. Jedná se o pokračování mojí oblíbené hry *The Mark of Kri* a pokud vím, v Americe již vyšla. Nevíte tedy, kdy vyjde v Evropě, pokud vůbec? Díky...

JMÉNO HRY

RISE OF THE KASAI

Bohužel, k téhle rubrice patří i špatné zprávy. *Rise of the Kasai* vyšla za oceánem už letos v dubnu a zatím nemáme žádné zprávy o tom, že by měla vyjít i v Evropě. Nelze vyloučit nic, ale upřímně řečeno si myslíme, že k tomu nedojde. A je to docela škoda, tahle zajímavá a originální řezačková adventure neměla špatné recenze. Nezbývá než se poohlédnout po NTSC verzi.

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

LUDĚK PŘES E-MAIL

Mám rád bojovky, ale rád bych si zahrál nějakou s příběhem, dějem a postupným vývojem. Něco jako byl *Double Dragon*, o kterém jste nedávno psali, nebo *Fighting Force* na PSone. Vzpomínáte si na to?

JMÉNO HRY

URBAN REIGN

Jasně že ano! Podobné přání není vůbec výjimečné, tyhle hry nám (a zjevně i vám) citelně chybí. Teď se zdá, že by díru na trhu mohlo zaplnit Namco, které připravuje titul *Urban Reign* (vyjít má během několika málo dní) a je to přesně to, o čem hovoříš. Tedy boj proti hordám gangsterů ve stylu kultovních *Streets of Rage*, *Final Fight* nebo *Double Dragon* (ovšem hrát budete moci až ve čtyřech!). A co víc, bude tu pár postav z *Tekkena*, konkrétně Paul Phoenix a Marshall Law.

ČTENÁŘ — ŘEKLI JSTE SI O TO

FRANKEE PŘES E-MAIL

Jsem obrovským fanouškem série *Tekken* a prakticky žádné jiné hry (včetně bojovek typu *Soul Calibur* - fuj!) nehraju. Nevíte už něco o případném pokračování této hry? Dočkáme se nějakých dalších dílů?

JMÉNO HRY

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

Namco chystá něco podobného, jako byl *Evolution* pro *Virtua Fighter*. Upgrade, datadisk, vylepšení, poloviční díl, nazývejte si to jak chcete, oficiálně se to bude jmenovat *Tekken 5: Dark Resurrection*. Měl by opravit nějaké ty chybky, ale také pár věcí přidat. Hovoří se o dvou nových postavách (temný Dragunov a dámička Lili), nová pozadí, arény, změny v technice postav atd. Verze zatím byla ohlášena pouze pro automaty, ale podle našich zkušeností je PlayStation 2 port jen otázkou času. Více najdete na fanouškovském webu www.tekkenzaibatsu.com, popřípadě na českém blogu náruživého fanouška, blog.lide.cz/Terry.Cooper/. Obrázky zatím nejsou k dispozici.

DOPISY

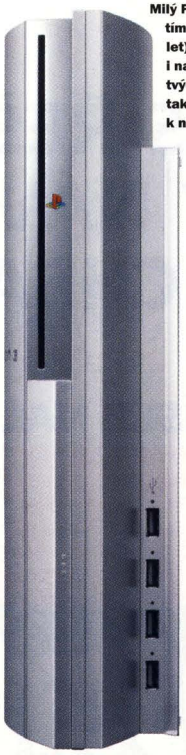
DEJTE NÁM VĚDĚT, ŽE TAM JSTE! POKUD VÁŠ DOPIS OTISKNEME, VYHRAJETE HRU! JE TO SNADNÉ!

SERVIS PSP

Nazdar! Kupuju váš časák od čísla, ve kterém bylo *San Andreas*, super! Zajímalo by mě, kdo z vás vymýšlí u každé hry KDYBY TAHLE HRY BYLA - vždycky se u toho dost pobavím, tak mu za mě pogratulujte, výborně. A teď už ke hrám: Přijde mi zvláštní, že je PS3 tak zakulacená, chápu, že to vypadá pěkně, ale tím pádem bude nemožné připojit k ní displej jako u PS2 a PStwo. Co si o tom myslíte? Možná později vyjde remake PS3 slim, jako tomu bylo i u PSX a PS2. Doufám. Také by mě zajímalo něco o výborné konzolce PSP, u které jsem samozřejmě do 1.září (tak jako pan Modrák) nevydržel a objednal japonskou verzi. Byl jsem mile překvapen, ale zarazilo mě, že když jsem teď v nejmenovaném pražském obchodě s hrami zkoušel evropskou PSP, bylo potvrzovací tlačítko ⊗ a tlačítko zpět bylo ⊙, kdežto u mé japonské verze to je přesně naopak. Nevíte, proč to udělali, a jestli to je tak i u americké verze? Dále by mě zajímal servis PSP - pokud nemám záruku, nevíte, kdo by mi PSP opravil? Také povrch u PSP se mi zdá naprosto příšerný, stačí sáhnout a můžu začít leštit. Nechápu, proč neudělali kryt matný tak jako na zadní straně PSP? Chystá něco Insomniac, třeba nějakého kapesního *Ratchet and Clanka*? To by bylo skvělé - lepší plošinovku jsem na PS2 nehrál. A poslední dotaz - cheaty na PSP. Existují? Jinak ať se vám všem dobře daří a hlavně PlayStationy paří a nezavaří!

DAVID S., PŘES E-MAIL

Smršť dotazů. Vezmeme to popořádku. Popisky u recenzí vymýšlí vždy autor, takže si musíme pogratulovat všichni navzájem. Zakulacená PS3 se nám líbí a je trochu předčasné spekulovat o tom, zda to znemožní produkci displeje - uvidíme, „slim" verze je pochopitelně po zkušenostech s PS1 a PS2 reálná, ale na to je spousta času. Prohozená tlačítka ⊗ a ⊙ jsou v Japonsku běžnou záležitostí, jsou tak na to zvyklí už z PS2, nikde jinde to tak není. Se servisem PSP budeš mít možná trochu trable, ale snad by ti to měli vzít do běžné sítě opraven Sony - jen si to budeš muset zaplatit. Výhodou zakoupení v Evropě je skutečnost, že ať už si PSP koupíte kdekoliv, záruka je celoevropská a Sony vám tedy i u nás přístroj opraví zdarma. Povrch PSP je skutečně nešťastně řešený, v prodeji jsou už ale slabé fólie, které jej ochrání - poptej se ve svém oblíbeném obchodě s hrami. O PSP hře od Insomniac zatím nevíme, ale je to zřejmě jen otázkou času - koneckonců, *Jak* už se na PSP chystá. A nakonec cheaty - ty samozřejmě budou na PSP, stejně jako jsou všude jinde. Těš se!



VZPOMÍNKA NA PSP

Zdravím všechny z redakce magazínu PLAY. Sleduji vás již od doby, kdy jste vydávali Oficiální Playstation Magazín a hlavně proto vám píšu tento dopis. Mám jen pár otázek: 1) Proč v časopisu nejsou témata, která byla třeba právě v PSM (např. Vylaďte svou PlayStation nebo Bojujte za svá práva)? Byla opravdu super a každý by určitě moc uvítal, aby byla i v PLAY! 2) Kam zmizely takové ty redakční rubriky z PSM2 (např. Noc z velkým N nebo Moment pravdy). Udělejte v PLAYi něco podobného! 3) Budete někdy vycházet každý měsíc ve velkém formátu? Malý formát je na nic - no dobře, není na nic, ale velký by byl o moc lepší!4) Proč přestal vycházet PSM2? Kvůli těmto čtyřem věcem, které on měl, byl lepší než PLAY. Pokud by ale tyto věci měl, byl by nejlepší časopis na celém světě! PS: Honza Modrák začínal v Gamestaru, že? Před těmi lety nevypadal ještě vůbec dobře :-).

FROGY, PŘES E-MAIL

Milý Frogy, Honza začínal ještě o rok před tím ve SCORE (je tomu už prý přes šest let), kam se teď vrátil, ale naštěstí nám i nadále v redakci vypomáhá. Co se týče tvých otázek, témata tohoto typu máme také docela rádi a nevylučujeme, že se k nim občas vrátíme, ale na druhou stranu máme zkušenost, že většina čtenářů preferuje rozsáhlé články o hrách - takže to je momentálně naše priorita. Rubriky z PSM2 určitě neobnovíme, ale něco podobného v PLAY určitě je - co třeba seriál TOP 10? Nelíbí? Velký formát a periodicita je stále předmětem diskuzí - u PSM2 se ti možná líbily (stejně jako nám), ale byl to jeden z důvodů, proč časopis musel skončit, finančně to prostě neutáhl. Věř, že jakmile si budeme jistí rentabilitou většího formátu a měsíčního vycházení, půjdeme do toho.

NOVÝ ČTENÁŘ

Konniči wa! Zdravím. Tak už konečně jsem také majitelem PS2! Trvalo mi ale dlouho co? Již několik let jsem PCčkář, ale vždy jsem miloval vše japonské a smutně záviděl konzolistům jejich skvělé hry, kterých se na PC tolik nedostalo. No a vzhledem k tomu, že jsem zároveň i obrovský fanda bojovek, tak jsem si jako první hru koupil *Virtua Fighter 4 EVO*! Jo, díky za ty slevový kupony, Presto je fakt fajn! Předpokládám také, že odezva od vašich čtenářů je pro vás důležitá, proto také sděluji svůj názor. Reaguji na Play č.10, rubrika Dopisy - Dokonalá *GTA*. Ptáte se: „jaký má smysl vyjmenovávat chyby", odpovím vám: pro lidi, kteří si hry opravdu kupují, to má obrovský smysl. Mě by teda hodně naštvalo, kdybych si koupil hru na základě výborné recenze a pak zjistil, že hra ve více či méně věcech pokulhává! Práce recenzenta je právě v rozboru hry, jejích + i -, samozřejmě recenze by čtivá (a já rád i vtipné) být měla, ale musí být i věcná. No, naštěstí já si kupuji hry, které mě zklamat nemohou, prostě ověřená kvalita *VF4*, *Gran Turismo 4*, *Metal Gear 4* atd.Zajímalo by mne také, zda se v okamžiku, kdy vyjde PS3, přestanou vydávat hry na PS2, a časáky, třeba jako vy, se přeorientujou na PS3? Nepamatuji si totiž, jaká byla situace při přelomu PSOne a PS2.

ZDENĚK ZELENÝ, PŘES E-MAIL

Zdravíme nového čtenáře! Nebo nás čteš už dlouho a teprve teď jsme tě „přesvědčili" ke koupi PS2? No, to je vlastně fuk. Je dobře, že myslíš dopředu a ptáš se, jak to bude v okamžiku, až vyjde PS3. Tak tedy, hry na PS2 i nadále budou vycházet (i když bude jejich počet a kvalita postupně řídnout), stejně jako se jim bude nadále věnovat i PLAY (společně s informacemi o PS3).

Pokud jde o „kauzu" recenzování, souhlasíme s tebou v tom, že musí být recenze čtivá, ale zároveň i věcná. Co to ale znamená? Znamená to, že se chceš dozvědět odpověď na VŠECHNY své otázky? To je (obzvláště v případě *San Andreas*) trochu naivní a mohlo by to dopadnout tak, že bychom miniaturním písmem na sto stranách časopisu otiskli dotazník s tisíci otázkami a odpověďmi, v nichž by ses dozvěděl vše o sebemenším parametru hry. Je zkrátka nutné najít kompromis v informativním sdělení a některé nepodstatné chyby (nebo i naopak pozitivní stránky!) prostě zmínit nelze. Důležité věci v recenzi být musí, stejně jako to musí být férový rozbor hry, ale na omezeném prostoru nelze zmínit opravdu vše. Druhá věc je, že co pro jednoho není podstatné, to je pro jiného otázka života a smrti. Ale s tím už mnoho neuděláme. Napište nám i vy ostatní, co si o našich recenzích myslíte - jste s nimi spokojeni?

DATUM VYDÁNÍ

Zdravím redakci PLAY a chtěl bych se zeptat, jak to je s tím datumem vydání u PS2 her. V minulém časopise jste psali o hře *Predator Concrete Jungle* a napsali jste, že je již na pultech. Procházím všechny JRC a na pultech je nevidím. To samé o hře *Destroy all Humans*, kde jste napsali, že je již v prodeji. Tak bych se chtěl zeptat, jak je to s tím vaším datem vydání?

RATCHET, PŘES E-MAIL

Anlž bychom chtěli tvrdit, že jsou informace o datu vydání přesné (samozřejmě nejsou a je třeba k nim přistupovat s velkým odstupem - vydavatelé si hry v kalendáři přesouvají podle svého uvážení), v některých případech je problém v omezené distribuci některých titulů. Jsou zkrátka hry, které se do České republiky vůbec nedováží (pak doporučujeme už mnohokrát zmíněný internetový obchod www.gameplay.com), jiné tituly jsou zase dováženy v omezených počtech a k dostání jsou jen v některých obchodech (například pražské Presto nebo Playcentrum). Je to pro hráče nemilá situace, když musí sám aktivně „pátrat" po kvalitních hrách, ale taková je situace.

KONTAKT

PLAY

EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
Praha 4 - Kunratice
148 00

redakce@playmag.cz

KAŽDÝ DOPIS

Presto-CS COMPUTER

Každý dopis, který otiskneme na této stránce (a vůbec nevylučujeme rozšíření prostoru o další stránku), bude oceněn hrou, kterou nám věnovali naši kámoši v Presto CS. Takže pište. Nejde vůbec o to, zda nás pochválíte nebo zkritizujete - jde hlavně o to, aby měl dopis hlavu a patu, byl vtipný nebo čtivý a především byl potenciálně zajímavý i pro ostatní čtenáře. Tak do toho...

BEZMOCNÍ?

MÁME PRO VÁS ŘEŠENÍ!
DESÍTKY NÁVODŮ
TISÍCE CHEATŮ...

18. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

V KAŽDÉM ČÍSLE NALEZNETE

Kompletní návody na každou důležitou PS2 hru. Návody jsou stručné, jasné a přehledné, vyřešíte podle nich jakýkoliv zákys a překonáte jakoukoliv překážku. Navíc je tu rozsáhlá databáze tisícovek kódů včetně stovek čerstvých na aktuální hity, díky kterým si své hry budete moci ještě více vychutnat. A pokud ani to nepomůže, v pravidelné rubrice zodpovídáme vaše dotazy, přinášíme desítky zasvěcených tipů a věnujeme se i nejoblíbenějším starším hrám. TipStation vychází čtyřikrát do roka v rozsahu neuvěřitelných 164 stran za skvělou cenu 195 korun.

TipStation

1991

FILMY ROKU

Addamsova rodina, Backdraft, Bod zlomu, Dvojitý zásah, JFK, Mlčení jehňátek, Mys hrůzy, Obecná škola, Robin Hood, Slunce, seno, erotika, Tankový prapor, Terminátor 2, Thelma & Luisa, Žhavé výstřely

PÍSNĚ ROKU

Alive (Pearl Jam), Black or White (Michael Jackson), Chorus (Erasure), Everything I do I do it for you (Bryan Adams), Live and Let Die (Guns 'n' Roses), One (U2), Smells Like Teen Spirit (Nirvana)

SONIC THE HEDGEHOG

MODROVLASÝ PICHLAVÝ HRDINA

Před pár týdny (konkrétně 23. června) oslavil Sonic své 14. narozeniny! Ano, v roce 1991 Sega přivedla na svět svého maskota a jednu z nejslavnějších a nejznámějších herních postaviček - modrého ježka Sonica. Na počátku 90. let Sega potřebovala dobře zapamatovatelnou postavu, která by dokázala konkurovat konkurenčnímu Mariovi - Alex Kidd jako tehdejší maskot mu nesahal ani po kotníky.

Postavu sice navrhl Naoto Ohshima, nejčastěji jsou ale zásluhy přidělovány Yuji Nakovi, který měl tehdy na svědomí program a později se stal šéfem slavného studia Sonic Team. *Sonic the Hedgehog*, vlajková hra nové konzole Genesis (v Evropě známé jako Mega Drive), nebyl ale známý jen díky sympatické postavě v hlavní roli. Neméně byla ceněna freneticky rychlá hratelnost, kterou umožnil svižný a ve své době skutečně revoluční scrolling. Sonic ve hře bojoval proti Robotnikovi, který se snaží ovládnout svět tím, že promění zvířátka do robotů. V dnes už klasické hratelnosti (běhej, skákej a likviduj tak, že nepřátelům skočíš na hlavu) se Sonic podíval do několika různých úrovní a i když hra nebyla dlouhá, vyznačovala se neuvěřitelnou životností - mohli jste ji dohrávat znovu a znovu, třeba tisíckrát!

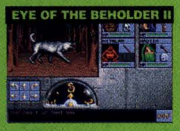
Není divu, že se tak kvalitní hra brzy dočkala svých nástupců. Ti ostatně vznikají dosud a počet různých her se jménem Sonic v názvu už jde do desítek, přičemž řada z nich se docela úspěšně pokoušela ovládnout i jiné žánry (mj. logický rychlík, pinball a další). Dnes už jsou nové díly pochopitelně ve 3D, ale nemůžeme se zbavit dojmu, že tím ztratily část svého kouzla a proti konkurenčním titulům špičkové kvality (*Ratchet & Clank* nebo *Jak*) už *Sonic* nemá mnoho co nabídnout. Raději se vracíme ke kořenům, třeba ve skvělé kompilaci *Sonic Mega Collection*, díky níž si můžete staré dobré 2D hry zahrát i na své PlayStation 2! ■

„NENÍ DIVU, ŽE SE TAK KVALITNÍ HRA BRZY DOČKALA SVÝCH NÁSTUPCŮ."

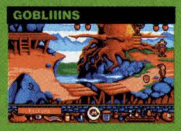
TAKÉ VYŠLO V ROCE 1991

COMMANDER KEEN 4-6

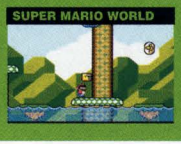
DUKE NUKEM


EYE OF THE BEHOLDER II

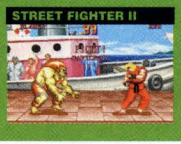
FINAL FANTASY IV


GOBLIIINS

GODS


SUPER MARIO WORLD

SPACE QUEST 1


STREET FIGHTER II

TURRICAN II

Události 1991: ■ Invaze do Iráku ■ Chorvatsko, Slovinsko, Litva, Estonsko, Kyrgystán, Tádžikistán, Ubekistán a Ukrajina vyhlašují nezávislost ■ Vzniká první myšlenka WWW ■ Magic Johnson oznamuje, že je infikován virem HIV ■ Jágr poprvé vyhrává Stanley Cup s týmem Pittsburg Penguins ■ Britney Spears se poprvé objevuje v pořadu Star Search

» 1991

HARDWARE

■ Nintendo na výstavě CES poprvé prezentuje americké veřejnosti konzoli SNES a popírá jakékoliv plány na Super Game Boy. V září Nintendo spouští svou dosud největší TV kampaň a uvádí SNES na trh se záměrem rychle překonat Genesis (v Evropě Mega Drive). Sega vzápětí kontruje razantní a velmi konfliktní protikampaní.

■ Sony na stejné výstavě oznamuje plán vytvořit PlayStation, což má být nadstavba konzole SNES. Druhý den ovšem Nintendo oznamuje, že má v plánu vytvořit tuto nadstavbu ve spolupráci se společností Philips. Tento krok později Sony inspiruje k vytvoření vlastního systému s uvedeným jménem.

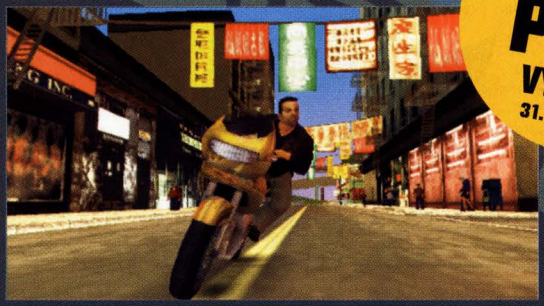
■ Brad Silverberg, viceprezident Microsoftu veřejně předpovídá, že bude operační systém DOS „s námi navždy" a zdůvodňuje to obrovskou vášní lidí pro DOS.

» ZÁZRAK DOBY

BOMBERMAN

O téhle logické hře odehrávající se v pravidelném bludišti plném beden a nepřátel vám toho asi moc vyprávět nemusíme. Možná vás ale překvapí, že je první díl ve skutečnosti jen remakem staré hry *Eric and the Floaters* z roku 1984. Hudson Soft jej později přejmenoval na *Bomberman*, jehož druhý díl pak v roce 1991 celou sérii proslavil (u nás byl známý také jako *Dynablaster*) díky neuvěřitelně podmanivému multiplayeru, který dodnes patří mezi to vůbec nejlepší, co hry nabízejí.

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE



»12. ČÍSLO PLAY« VYCHÁZÍ 31. října 2005

NÁVRAT DO LIBERTY CITY

RECENZUJEME NOVÉ GRAND THEFT AUTO NA PSP! VEJDE SE DO KAPSY, ALE PŘESTO BUDE VELKOLEPÉ. EXKLUZIVNĚ V PLAY!

RESIDENT EVIL 4

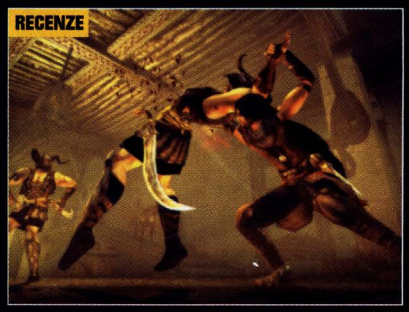
Zdá se že čekání skončilo. Konečně „opravdové" pokračování jedné z nejslavnějších herních sérií. Už příště čekejte zcela upřímnou recenzi!

TOMB RAIDER LEGEND

Lara Croft sice svou další návštěvu PlayStation 2 odložila až na příští rok, my vám ale přineseme exkluzivní dojmy z hratelné verze už v příštím čísle!

DÁLE Z OBSAHU...

A to není všechno! Těšte se na všechny nejzajímavější preview, ale vzhledem k blížícímu se roku hlavně recenze - *Prince of Persia 3*, *Call of Duty 2* a další!



T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

SOUTĚŽE O SKVĚLÉ CENY!!

BŮH BEZ DRÁTŮ

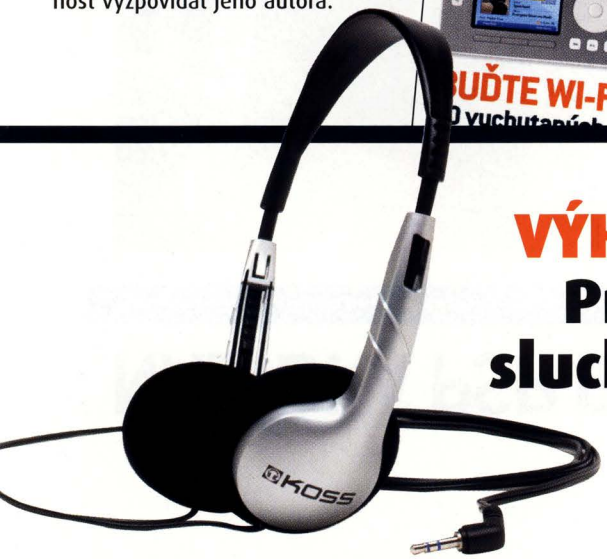
Už jste zažili tu nepříjemnou chvíli, kdy jste coby majitelé notebooku nebo PDA s Wi-Fi pobíhali zmateně po letišti či hotelové hale a zoufale hledali signál?

SPORTOVNÍ VÝBAVA

Při joggingu se ale samozřejmě neobejdeme bez pořádné výbavy. Když už vás ten spratek ze sousedství vždycky v běhu okolo parku porazí, ať aspoň závistivě zírá na vaše hračky.

ROBOSAPIEN SE VRACÍ!

Karate mu jde pořád náramně, navíc je silnější a chytřejší než dřív. Podívali jsme se na něj zblízka a navíc jsme měli možnost vyzpovídat jeho autora.



VÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

Pro nové abonenty sluchátka KOSS ZDARMA!

71. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

Následuje
PSP příloha
GO>PLAY.
V papírovém
časopise se čte
vzhůru nohama
od konce.

19 STRAN JEN O PSP:
23 RECENZÍ VČETNĚ BURNOUT LEGENDS, VIRTUA TENNIS, RIDGE RACER, WIPEOUT PURE, METAL GEAR AC!D
PŘEDSTAVENÍ PSP
PREVIEW GTA LIBERTY CITY STORIES FILMY
SONY
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

Váš **průvodce** světem **digitální** fotografie

PRÁVĚ V PRODEJI

- **JAK FOTOGRAFOVAT NA CESTÁCH**
  - Potřebná výbava
  - Návody a triky
  - Rady profesionálních fotografů
- **FOTOGRAFUJEME POD HLADINOU**
  Doug Perrine nás zavede do světa pod mořskou hladinou
- **ROZHOVOR HANA RYSOVÁ**
  Fotografka kamenů
- **TECHNIKA**
  - Nový seriál o formátu RAW
  - Nový seriál o fotografování s bleskem
- **PHOTOSHOP**
  Jak napodobit gumotisk, kyanotypii a zlaté tónování

PLUS:
- V recenzi Canon PowerShot S2 IS, Nikon D70s a další
- Srovnávací test nejlepších fotobatohů

Na CD najdete

plné programy MyDVD & Slideshow LE, Image Optimizer 3.51 a galerie čtenářů

DigitálníFoto magazín **Klikněte na naše stránky www.digifotomag.cz**

ÚVODNÍK

Pokud chcete slyšet důkaz, jak dobrá a jak nadupaná je PlayStation Portable, jste na dobré adrese. Na následujících téměř dvaceti stranách věnovaných výhradně nové hračce ze stáje Sony těch důvodů najdete více než dost. Recenzujeme prakticky všechny první hry pro PSP včetně takových lahůdek, jakou bezpochyby je *Burnout Legends*, představujeme vám napjatě očekávanou kapesní verzi *Grand Theft Auto* a mj. se dozvíte i to, jaké filmy si budete moci na PSP v nejbližší době koupit. Tím největším trumfem je ale samotný přístroj. PSP je bezpochyby revolucí nejen v přenosné zábavě, ale v zábavě jako takové. Mění totiž představu o tomto typu her, tak jak jí během mnoha let vytvořilo Nintendo se svým Game Boyem. Proti němu nemůžeme říct ani slovo, ale teprve PSP nabízí „seriózní" zábavu včetně podpory přehrávání hudby a filmů (stačí jeden přístroj na všechno!), o připojení na internet, velkolepém multiplayeru a propojení s PlayStation 3 ani nemluvě.

Pokud jde o tento „speciální" časopis (je sice součástí běžných 100 stran PLAY, ale na druhou stranu jsme jej pro přehlednost zpracovali ve zcela odlišné a moderní grafice), je velmi pravděpodobné, že se s ním setkáte i příště. Záleží jen na vašem zájmu a rozsahu zajímavých informací. A můžeme-li odhadovat podle vašich prvních reakcí, PSP si vás zaslouženě získalo.

Proč? To je jasné - důkazů, jak dobrá a nadupaná je PSP, existuje více než dost...

JAN MODRÁK
REDAKTOR

PSP OBSAH

TÉMA 04 KAPESNÍ MONSTRUM

NOVINKY 08 EVROPSKÝ LAUNCH

PREVIEW 10 GTA: LIBERTY CITY STORIES

RECENZE> 12>BURNOUT LEGENDS 13>COLIN MCRAE 13>WIPEOUT PURE 14>METAL GEAR AC!D 14>RIDGE RACER 14>MEDIEVIL RESURRECTION 15>NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS 15>TOCA RACE DRIVER 2 15>MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION 16>F1 GRAND PRIX 16>NBA STREET SHOWDOWN 16>WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005 17>LUMINES 17>ARCHER MACLEAN'S MERCURY 18>VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR 18>WORLD TOUR SOCCER: CHALLENGE EDITION 18>DYNASTY WARRIORS 19>APE ACADEMY 19>UNTOLD LEGENDS 19>FIRED UP 20>SPIDER-MAN 2 20>EVERYBODY'S GOLF 20>TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: REMIX

MEDIA 21 FILMY NA PSP

GO>PLAY

VYDAVATEL A REDAKCE
EuroMedia Publishing
Volarská 301/13
148 00 Praha 4 - Kunratice
redakce@playmag.cz

EuroMedia PUBLISHING

VÝKONNÝ ŘEDITEL
Jaroslav Krulich
REDAKCE
Jan Modrák
janm@playmag.cz
Alena Klaudová
Lukáš Kolínský
David Dovole
Marek Klučka
Petr Stránský

SPOLUPRACOVNÍCI
Viktor Bocan
Jiří Fořtek
Milan Jablonský
Jakub Holý

PŘEKLAD PŘEVZATÝCH MATERIÁLŮ
Ladislav Nagy
Dimitris Sianos
Luděk Zadražil
Pavel Mondschein

JAZYKOVÁ ÚPRAVA
Alena Klaudová

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel Řezáč

INZERCE
Jaroslav Krulich
krulich@empublishing.cz
David Dovole
dovole@empublishing.cz

DISTRIBUCE
Jitka Kurellová
kurellova@omegagroup.cz

PŘEPLATNÉ ČR
SEND Předplatné,
P.O.Box 141, 140 21 Praha 4
tel.: 225 985 225

CENA VÝTISKU
85 Kč

ISSN: 1214 - 5742

ORIGINÁL VYDÁVÁ
Highbury entertainment ltd,
Paragon House,
St Peter's Road, Bournemouth
Dorset BH1 2JS
Tel: +44 (0) 1202 299900
Fax: +44 (0) 1202 299955
Web site: www.paragon.co.uk
Šéfredaktor: Nick Jones

HIGHBURY ENTERTAINMENT

Konektivita

Sony PSP můžete propojit s jinými přístroji. Pomocí USB portu jí můžete připojit k počítači nebo PS2 a přenést si data, můžete jí také připojit ke svému digitálnímu fotoaparátu a stáhnout si fotky. Až bude příští rok v prodeji PlayStation 3, budete moci PSP použít jako dálkový ovladač a na prohlížení obrázků na dálku. Soubory uložené ve vaší PS3 si budete moci přes internet nahrát třeba z druhého konce světa. PSP má také infra červený senzor - Sony ale teprve ohlásí, k čemu slouží.

Stahování dat

Pomocí bezdrátového připojení k internetu nebo pomocí připojení PSP k počítači si můžete nahrát vylepšení, patche a speciální bonusy ke hrám. Tak například v případě *Wipeout Pure* si můžete nahrát nové úrovně a nové rakety, sportovní hry nabídnou třeba aktualizované soupisky.

PDF prohlížeč

S použitím příslušného softwaru lze soubory formátu PDF převést do obrázků a prohlížet na PSP. K čemu to? PDF je standardní formát pro elektronické knihy, což znamená, že si na PSP budete moci číst třeba svůj oblíbený román!

Sdílení her

Některé z PSP her budou podporovat funkci Game Share, což znamená, že je budete moci sdílet přes Wi-Fi. Tak si budete moci od jiného hráče stáhnout třeba demoverzi na hru, nebo dokonce hrát multiplayer na více přístrojích s tím, že hru vlastní jen jeden hráč! Hra se v takovém případě nahraje do paměti a zůstane tam až do vypnutí přístroje.

Prohlížeč obrázků

PSP můžete použít i pro prohlížení obrázků - buď si je lze přenést z PC, nebo pomocí USB kabelu třeba z digitálního fotoaparátu. Software v PSP vám pak umožňuje zoomovat fotografie a vytvářet dokonce slideshow (automatické přehrávání vámi vybraných fotek).

Sony PSP: Nejlepší věc, která mohla přenosné hraní potkat!

KAPESNÍ MONSTRUM

Je to tady! První dojmy? PSP je skutečně výstavní kousek elektroniky od Sony. Je uhlazený, nablýskaný, úsporný, ergonomický - zkrátka vše, co milujete na své PS2, vaší televizi nebo vašem mobilním telefonu. Vypadá „nákladně" a seriózně, takže máte pocit, že jste své peníze utratili za něco zásadního. Když ji zapnete, zní skvěle a obrazovka vás příjemně překvapí svým jasem a ostrostí. Operační systém je, podobně jako samotný přístroj, navržený logicky a jednoduše, je uživatelsky přítulný a přehledný. Ani nemusíte mít v mechanice žádný disk a stejně je to produkt, ze kterého se vám sbíhají sliny!

Je jednoduché pochopit, jaký sledovala Sony s PSP cíl: dostat se na špici trhu s přenosnými konzolemi. Zdá se, že toho dosáhne stejným způsobem jako v segmentu domácích herních konzolí - rozšířením zájmu o hraní do mnoha dalších segmentů trhu. PSP je zkrátka přenosná konzole pro dospělé. A ještě mnohem více!

PSP používá technologii Memory Stick od Sony - ty jsou jakýmsi žaludkem přístroje a můžete je jednoduše vyměňovat. V prodeji jsou různé velikosti od 15MB až do 2GB (kapacita se postupně stále zvětšuje tak, jak se paměť zlevňuje) a nemusíte být génius, abyste pochopili, že právě tohle dělá z přístroje pro jedno použití zařízení s mnoha funkcemi.

Připojte PSP k domácímu počítači kabelem a můžete snadno přenášet data. Budete ho také moci bezdrátově připojit k PlayStation 3 (více o tom za okamžik). Na paměťovou kartu si samozřejmě můžete ukládat MP3ky (popřípadě hudební formát ATRAC

JE JEDNODUCHÉ POCHOPIT, JAKÝ SLEDOVALA SONY S PSP CÍL: DOSTAT SE NA ŠPICI TRHU S PŘENOSNÝMI KONZOLEMI!

Funkce

MP3 přehrávač

Po synchronizaci s PC a po zakoupení paměťové karty s větší kapacitou se z PSP stane multimediální přehrávač. Je jednoduché vzít třeba mp3 soubor z počítače a přenést ho do PSP. Čím větší Memory Stick máte, tím více hudby se vám tam vejde (1GB karta pojme zhruba 10 hudebních alb). Zabudovaný přehrávač v PSP si rozumí jak s formátem ATRAC, tak s nejpoužívanějším MP3. Na displeji se pak kocháte zvoleným efektem.

Multiplayer hra

PSP má dva typy multiplayeru a oba využívají funkci Wi-Fi. Jedním je lokální síť, kdy lze spojit až 16 přístrojů, které se nacházejí poblíž, druhá umožňuje připojit se přes Wi-Fi hotspot (v Praze jich jsou už stovky) k internetu a hrát s jinými hráči online.

Internetový browser?

Díky možnosti připojit se s PSP k internetu asi čekáte, že budete moci také browsovat po stránkách! Dosud to nešlo, ale v nové verzi firmwaru už je internetový prohlížeč zabudován. Sony dále plánuje vydat aplikace typu Word či Excel, takže se po přikoupení klávesnice stane z PSP regulérní „kancelář".

Přehrávač filmů

PSP je schopna přehrávat soubory ve formátu MPEG4. To znamená, že můžete přehrát prakticky jakýkoliv film - je však nutné jej převést nejprve do zmíněného formátu. Vzhledem k velkým souborům budete muset investovat do větších paměťových karet, jinak si videa moc neužijete - PSP přehrávač vám umožní nastavit formát obrazu, zoomovat jej a samozřejmě přeskakovat po kapitolách. Filmy jsou také v prodeji na UMD discích.

přímo od Sony) a vaše PSP se pak stane vážným konkurentem slavného iPodu od Sony (koneckonců, iPod Mini má 4GB harddisk, takže se bez něj s 2GB paměťovkou snadno obejdete). A máte-li strach o malou kapacitu akumulátoru (více o tom na jiném místě článku), snadno si můžete dokoupit celkem levnou přídavnou baterii.

Samozřejmě, na paměťových kartách nemusíte skladovat jen své hudební soubory MP3 a PSP je schopna přehrávat i jiné věci - na PC si můžete snadno konvertovat jakékoliv video do formátu, který přehraje PSP. Stačí vzít jakékoliv video (může jít o hudební klip, nahraný díl oblíbeného televizního seriálu, nebo i celý film), na počítači ho převést a bingo - máte přenosný přehrávač filmů! PSP si „rozumí" s formátem MPEG4, což je vysoce kvalitní soubor s vysokým stupněm komprese - to znamená, že můžete na 2GB kartu uložit dvouhodinový film a pokud snesete trochu horší kvalitu, vejde se vám dokonce i na 1GB Memory Stick!

Chcete-li špičkové filmy v (téměř!) DVD kvalitě a bez obav z toho, že děláte cokoliv nelegálního, budete si už v průběhu září moci koupit speciální filmy přímo na UMD, 1,8GB optickém formátu vytvořeném →

⇧ Takhle kvalitní materiál na konkurenčních handheldech nenajdete. Jo, ve vlaku na vás hodí prasátko a už běžíte do obchodu. Musíte to mít i vy!

TEST #1

Velký test životnosti baterie

Doba, po kterou vám vydrží baterie v PSP, hodně závisí na nastavení. Největší vliv má jas vaší obrazovky - čím je jasnější, tím náročnější je na spotřebu energie (lze snadno přepnout tlačítkem pod displejem mezi několika režimy). PSP má také funkci šetření energie, takže podobně jako na PC po určité době neaktivity sama vypne displej a přepne se do režimu spánku.

Sledování UMD filmů
Podmínky: Sledování Spider-Man 2 znovu a znovu dokola. Jas obrazovky nastaven na maximum.
Životnost baterie: 4:51

Hraní hry
Podmínky: Hrajeme *Lumines* na střední nastavení jasu. Když už jsme znuděni, přepínáme do demo režimu, takže se hra neustále nahrává a běží tak, jako byste ji stále hráli.
Životnost baterie: 5:15

Hraní Ridge Racer přes WLAN
Podmínky: Dva lidé, dvě PSP, dvě kopie *Ridge Racer*. Jas obrazovky nastaven na minimální. Jak dlouho vydržíme hrát na PSP, když je stále používán přenos dat přes Wi-Fi?
Životnost baterie: 5:04

Poslouchání MP3 hudby
Podmínky: Stále dokola posloucháme naše hudební soubory ve formátu MP3. Obrazovka je nastavena na nejnižší možný jas a nastavení „backlight off" je nastaveno na nejrychlejší. PSP přehrává hudbu i sutým displejem.
Životnost baterie: 5:57

přímo pro PSP. Od prvního dne jich bude v prodeji deset, postupně budou další přibývat a kromě Sony (která vlastní Colombia Tristar Pictures a MGM) se k vydávání odhodlala i jiná studia, včetně těch nezávislých (více o tom na poslední straně tohoto speciálu). A věřte nebo ne, ani to ještě není všechno! PSP je schopna prohlížet obrázky ve formátu JPEG a můžete si dokonce zkonvertovat PDF soubory do obrázků, čímž se z PSP stane elektronická kniha (ty jsou totiž k dispozici obvykle ve formátu PDF)!

S takto rozmanitým světem přenosné zábavy by člověk skoro zapomněl na hlavní funkci PSP - hraní! Je to sice přenosná konzole, ale co do kvality zvuku obrazu a rozmanitosti her konkuruje i vaší domácí PlayStation 2.

Spousta vašich oblíbených PS2 her je v prodeji na PSP už teď, nebo bude do vánoc: *FIFA*, *Grand Theft Auto*, rs WipEout Pure, *Ridge Racer*, *Gran Turismo*, *Tiger Woods PGA* ... a seznam pokračuje! Vedle konverzí tu je také nespočet nápaditých úprav, takže se například *Metal Gear* proměnil do tahové strategické hry, lépe přizpůsobené k hraní na cestách. A samozřejmě je tu docela slušný počet úplně originálních a původních her určených jen pro PSP.

Je nutné samozřejmě očekávat nějaké rozdíly proti PS2 - hry jsou přizpůsobeny kratší době, kterou hráči na cestách budou PSP věnovat. Rychlý desetiminutový zápas vers FIFA nastavíte během okamžiku, jiné hry (například *Ridge Racer*) vám dokonce nechají nastavit konkrétní dobu závodu. Co je ale nejdůležitější, jedním tlačítkem uvedete PSP do spánkového režimu, ze kterého se pak (třeba až přestoupíte z autobusu do metra) během dvou vteřin dostanete zpátky do hry.

UMD znamená Univerzální Media Disk. Vytvořen byl speciálně pro PSP a má kapacitu 1,8 GB dat.

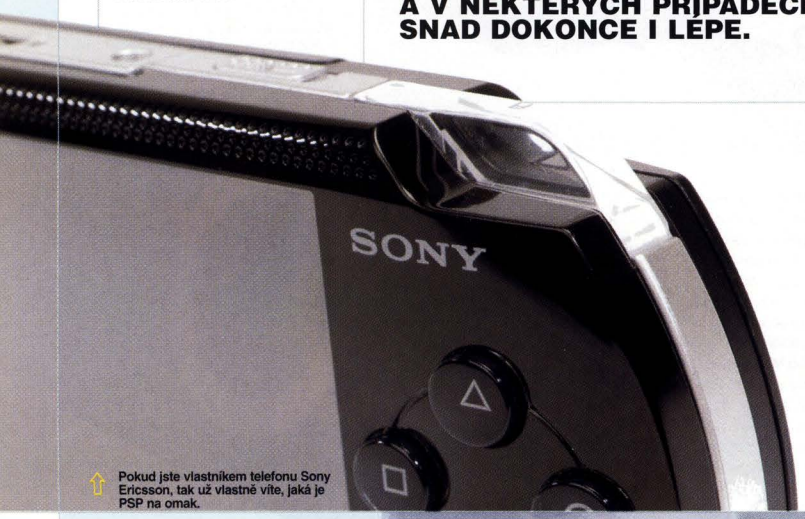
PSP používá pro mechaniku speciální mechanismus podobný MiniDisku, kdy vám disk sám „vypadne" z přístroje.

Z recenzí zveřejněných v tomto čísle je jasně vidět, že je kvalita prvních PSP her poměrně slušná. Graficky vypadá mnoho her stejně dobře jako na PS2 a v některých případech snad (také díky menšímu displeji) dokonce i lépe. Dominují zejména *Wipeout Pure* a *Ridge Racer*, které navíc nejen že lépe vypadají, ale dokonce se i lépe hrají. Budoucnost pak při pohledu na termíny vydání plánovaných her vypadá hodně růžově. Jen si počkejte, až na PSP uvidíte *GTA: Liberty City Stories* a *Gran Turismo 4*. To má být dokonce v některých funkcích kompatibilní s verzí pro PlayStation 2.

Poslední funkce PSP je asi ta vůbec nejdůležitější zabudovaná podpora Wi-Fi umožňuje hrát multiplayer proti až patnácti protivníkům zároveň a to buď na jednom místě (pochopitelně bez používání žádných drátů či kabelů), nebo na dálku přes internetové připojení. Tato funkce také umožní již zmíněné propojení s PlayStation 3 spolupráce s PS3 hrami je tedy samozřejmostí, stejně jako je potvrzená možnost stahování jakýchkoliv souborů, které budou uloženy na harddisku PS3. Takže pokud si koupíte PSP, je to jako byste si koupil první část PlayStation 3. Tak trochu...

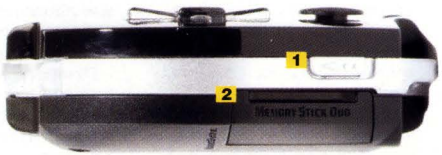
Chybky a výhrady? Ano, několik jich také máme. Doba nahrávání her je obecně dost pomalá - to je ale vzhledem k nutnosti nahrávat velké objemy dat (takže není nutné neustále číst z disku, což by negativně ovlivnilo kapacitu baterie) docela pochopitelné. Když už jsme u akumulátoru - PSP jsme podrobili vlastnímu testu (viz rámeček) a je otázkou, zda vám těch pět hodin bude stačit. V každém případě není problém

GRAFICKY VYPADÁ MNOHO HER STEJNĚ DOBŘE JAKO NA PS2 A V NĚKTERÝCH PŘÍPADECH SNAD DOKONCE I LÉPE.

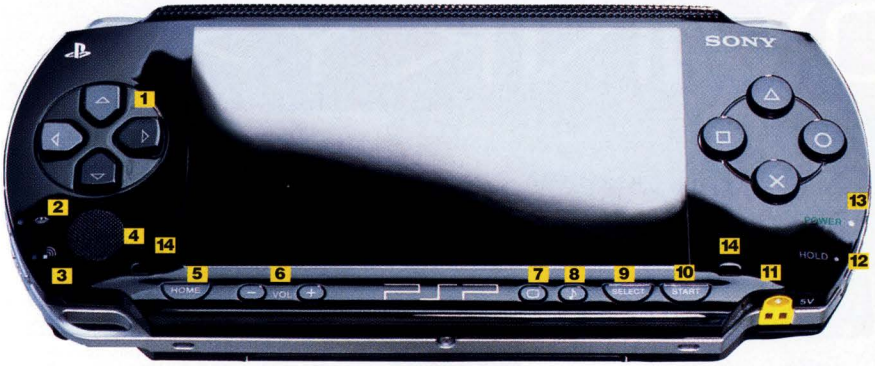


Pokud jste vlastníkem telefonu Sony Ericsson, tak už vlastně víte, jaká je PSP na omak.

1/Zapnutí přístroje/režim spánku/ 2/Kryt baterie



1/Přepínač Wi-Fi zapnout/vypnout 2/Memory Stick port



1/Křížový ovladač 2/Přístup pro paměťovou kartu 3/Indikátor Wi-Fi 4/Analogová páčka 5/Hlavní menu 6/Hlasitost 7/Jas obrazovky 8/Volba zvukur 9/Select 10/Start 11/Nabíjení energie 12/Režim spánku 13/ Senzor zapnutí a nabíjení 14/Reproduktory

přikoupit přídavné PSP akumulátory. Sony navíc uvedla, že vydá postupně lepší baterie, jak se bude zlepšovat technologie. Na druhou stranu - jak často budete hrát na PSP alespoň pět hodin, aniž byste se nedostali k elektrické zásuvce? Ne moc často, zní naše odpověď.

Někdo by mohl namítnout, že je PSP trochu moc velká a těžká. No, až jí budete mít v ruce, určitě budete souhlasit, že to není zrovna přístroj do zadní kapsy kalhot. Ale na druhou stranu také pochopíte, že je PSP velká hlavně proto, že má také velký displej - a to jako chybu určitě brát nelze.

Jsou tu ale jiné výhrady k PSP obrazovce. Filmy přehrávané z UMD občas zobrazuje jakoby dvojmo, zejména v případě rychlých scén. Tak třeba Spideyho „průlet" New Yorkem ve filmu *Spider-Man 2* je opravdu nepěkný. Hry občas mohou trpět stejným problémem (konkrétně *Ridge Racer*) a je to daň za super rychlou grafiku a ultra kvalitní obrazovku. Nezapomínejte ale, že za běžné přenosné DVD přehrávače zaplatíte nesrovnatelně více peněz. A moc her si na nich nezahrajete.

A to je asi tak vše, co můžeme o PSP říci - těžko vznést nějakou zásadní kritiku. Všechno sami pochopíte, až si jí vyzkoušíte a zahrajete si nějakou hru. Rozhodně to před nákupem udělejte - *Ridge Racer* nebo *Wipeout Pure* vás přesvědčí o tom, že se velmi rychle zamilujete. PSP je láska na celý život. ■

TEST #2

Velký test Wi-Fi

Jak daleko můžete od někoho být a přitom stále hrát *Wipeout Pure* přes WLAN?

Otevřené prostranství
Na ulici přeplněné lidmi jsme bez obtíží hráli v maximální vzdálenosti zhruba 50 metrů. To je mnohem méně, než odhaduje Sony (100 až 300 metrů).

Skrze zdi
Kamenné zdi jsou problém a skrz banku se nám například vůbec nepodařilo hru spustit. Běžné zdi jsou ale v pořádku a bez problémů jsme skrze takovou hráli na vzdálenost asi 10 metrů.

V patrech
Tady se výsledky různí. Podařilo se nám zprovoznit hru i přes dvě patra, ale obvykle se spojíte pouze přes jediné patro.

V noci
Ano, tušíte správně je úplně jedno, jestli hrajete ve dne nebo v noci. Výsledky jsou shodné.

1/Pravé tlačítko 2/Spínač otevření UMD mechaniky 3/Připojení nebo napájení přes USB 4/USB propojení 5/Infra-červený senzor 6/Levé tlačítko

TEST #3

Memory Stick

Potřebujete místo pro své filmy, hudbu a obrázky? Zde je pár tipů na paměťové karty, které můžete v PSP využít. Ceny odpovídají v okamžiku uzávěrky a jsou s DPH.

Sony 1GB Pro Duo
2.410 Kč
V prodeji na www.megaobchod.cz
Solidní všestranný Stick za až podezřele dobrou cenu. Nese jméno Sony, což je zárukou určité kvality. Doporučujeme!

SanDisk 2GB Ultra II
8.096 Kč
V prodeji na www.cybex.cz
Chcete-li hodně místa (vejdou se sem stovky MP3 souborů), pak je tohle ta ideální volba. Je to také verze „pro", což znamená, že přenese data mnohem rychleji.

SanDisk 1GB Gaming Pro Duo
3.320 Kč
V prodeji na www.levi.cz
Tohle je karta, kterou doporučujeme - solidní kapacita, solidní cena, k dispozici různé barvy a naprosto spolehlivé!

Sony 2GB Pro Duo High Speed
11.988 Kč
V prodeji na www.oceany.cz
Máte více peněz než rozumu? Pak je právě tenhle Stick ideální pro vás. Ale každý má více rozumu, než by si kupoval tohle. Je dražší než PSP, proboha!

SanDisk Pro Duo 256MB
1.450 Kč
V prodeji na www.fotoexpert.cz
256MB Memory Stick je dost velký na pár MP3, nějaké ty fotky a několik málo epizod The Simpsons. Cena je také slušná...

Sony 1GB Pro Duo High Speed
6.490 Kč
V prodeji na www.hshop.cz
Pokud to opravdu musí být Sony, pak doporučujeme tenhle kousek. Je to High Speed verze, takže přenese data rychleji, než je obvyklé.

NOVINKY>>>

Připojíte-li se s PSP k internetu, budete si moci prohlížet jakoukoliv internetovou stránku. Jakoukoliv!

Volně přeloženo, je tam napsáno něco ve smyslu „Čtěte PLAY a bude z vás lepší člověk." Mluvíte-li japonsky, pssst!

Bílý model je prakticky stejný jako ten starší. Jen je bílý. Očekávejte, že bude během několika týdnů umouněný a zamazaný.

Nové vlastnosti pro evropský launch PSP!

PSP SE ZLEPŠUJE

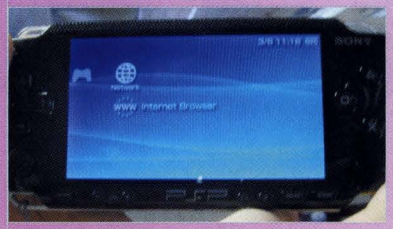
Tento měsíc byl v Japonsku konečně zveřejněn druhý update firmwaru pro PSP. Nová verze s označením 2.0 přidává staré dobré PSP několik nových vlastností včetně zabudovaného webového prohlížeče a rozšířené kompatibility s novými formáty hudby a obrázků. Ti, kdo si koupili v září evropskou PSP, si mohou update nahrát z přiloženého demo disku a využít všechny funkce naplno, zdarma a bez jakéhokoliv omezení.

Máme-li být konkrétnější, verze 2.0 toho obsahuje skutečně více než dost. Pokud jde o Video, nyní můžete zvolit rozšíření 4:3 (třeba pro nahrávky televizního programu, které jste si uložili na Memory Stick), můžete se přesouvat dopředu a dozadu a můžete přehrávat kvalitnější videa než MPEG4. V Hudbě můžete použít nabídku Opakovat a je tu podpora formátů M4A a WAV. Obrázky nyní můžete prohlížet i ve formátech TIFF, GIF, PNG a BMP. Hračičky určitě potěší, že si nyní můžete obrázek umístit jako wallpaper (takže se stejně jako na PC objevuje v hlavním menu). Zároveň stojí za zmínku, že nový firmware neumožňuje hrát pirátské verze, emulátory a další amatérské programy, které jste si umístili na paměťovou kartu.

V Japonsku Sony spustila novou službu pro PSP, díky které si můžete přes Wi-Fi stahovat filmy a trailery. Služba nabízí 100 prvních downloadů zadarmo, ale později se musí platit, přičemž tu budou zpřístupněny i populární televizní seriály. Download jedné půlhodinové epizody je pro zajímavost velký zhruba 256 MB. Uvidíme, zda se něco podobného objeví i u nás.

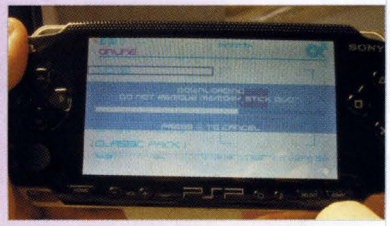
Japonští hráči také mají v obchodech k dispozici dlouho očekávanou druhou barvu PSP vedle černé si nyní mohou koupit bílou verzi,

S PSP na internet!



Nový firmware přidá do hlavního menu novou ikonku pro přístup na internet. Stačí jednou kliknout a z jakéhokoliv Wi-Fi hotspotu se dostanete na internet. Pak už můžete navštívit jakoukoliv stránku, byť s trochu nataženou obrazovkou.

Samotný browser je jednoduchý - analogovou páčkou pohybujete kurzorem, D-padem skrolujete po obrazovce: bez klávesnice zadáváte adresu stejně jako obvykle, i když tu je pro zjednodušení přednastavení přípony (com, net aj.).



Další skvělou online možností je stahování dodatečných věcí pro vaše hry. Už v září si můžete nahrát věci pro *Fired Up* a také *WipEout* v jeho případě vozidla a tratě i celý nový turnaj, který spojuje okruhy dohromady. A je to snadné!

Zbraní je hned několik a můžete je také několika různými způsoby použít! Třeba i ve vzduchu při přeskakování z auta na auto.

Povšimněte si docela rozmanitého prostředí na obrázcích.

Pursuit Force / Sony

Arkádový závod přeskakuje na PSP

HONIČKA SOBOTNÍ NOCI

Závodních her na PSP je více než dost, ale málo z nich je arkádových. Právě ve chvíli, kdy jsme tuhle stížnost dořekli, do redakce dorazila preview verze *Pursuit Force*, což je thrid-person závodní hra ve stylu *Chase HQ*, kde vedle řízení aut míříte, střílíte, kryjete se a v neposlední řadě přeskakujete z jednoho vozu na druhý.

Hodně se nám líbila frenetická rychlost hry - hratelnost je svižná, ani se nenadějete a nepřítel je pod drnem. Není to navíc vůbec stereotypní, prostředí i úkoly se poměrně zásadně liší a také vaše šikovnost se bude muset zdokonalovat. Zatímco zpočátku si vystačíte se střelbou z dálky, později budete muset na auto protivníka najet z blízka, přeskočit, krýt se na přední kapotě a ve správný okamžik zaútočit a řidiče zlikvidovat. Zní to skvěle a skvělé to také bude. *Pursuit Force* vyjde koncem října! ■

Jakmile jednou vyskočíte z auta, nemusíte mít strach o dopad - prostě do něj doletíte. Odtud to slovo „arkádový".

Povšimněte si docela rozmanitých vozů na obrázcích.

Povšimněte si docela rozmanitých obrázků na... ehm...

Lemmings / Team 17

Slavná logická hra nyní na PSP

LUMÍCI SE VRACÍ

Slavná logická hra původem z PC se brzy vrátí! Stane se tak sice až začátkem příštího roku, ale zato v plné parádě. *Lemmings* ve verzi pro PSP nabídnou vůbec poprvé editor úrovní, ale i sto základních úrovní by vám mělo vystačit na solidní dávku zábavy - zajímavější je už ale možnost úrovně přes Wi-Fi uploadovat na server a vzájemně si je vyměňovat, což vlastně znamená nekonečné možnosti! *Lemmings* jinak nabídnou výrazně vylepšenou (kouzelnou!) grafiku, hratelnost ale zůstane beze změn - osm povolání, kombinování, taktika, strategie a jasný cíl - dovést co nejvíce Lumíků až do cíle! *Lemmings* je jednoduché se naučit, ale obtížné pokořit. Je to jedna z nejobtížnějších her v historii! ■

Znalci PC verze ocení, že byla grafika výrazně vylepšena. Je tu vidět komiksový rukopis Team 17.

Řada úrovní je shodná se starou verzí (zde vidíte jednu z výukových úrovní), je tu ale i spousta nových. A editor!

> Stručné novinky

> **Série *Lord of the Rings*** odmítá odejít na odpočinek po ukončení filmové trilogie a EA nás hodlá obšťastnit taktickým RPG založeným na postavách a událostech známého příběhu. Můžete se postavit na jakoukoliv z dvou stran, vybrat si z obrovského seznamu upravitelných postav a použít množství vylepšení a skillů pro každý tým. I tahle hra bude podporovat Wi-Fi až pro čtyři hráče a aby se vám podařilo baterie vybít rychleji, pro jistotu tu najdete klipy ze všech tří filmů!

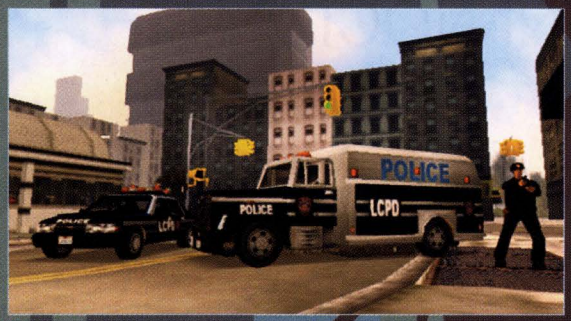
> **EA na PSP docela sází.** Dalším oblíbeným titulem z PS2, který bude převeden na přenosnou verzi je SSX On Tour - najdete tu 12 tratí snowboardového šílenství a zejména speciální systém tvorby vlastních triků, který vám umožní vytvořit si vlastní postavu. Přidejte Shred Challenge odehrávající se mimo okruhy a je to jasné. Vyjde v listopadu!

> **A pak tu máme Pro Evo!** Jako by toho nebylo málo, kromě *Pro Evolution Soccer 5* pro nás Konami chystá i PSP verzi vyjde už v říjnu a nabídne hodně podobnou zábavu jako velký bratříček na PS2. Vlastně bude těžké obě verze od sebe odlišit - herně to bude prakticky totéž, najdete tu i 57 národňáků a 136 klubových týmů. Dokonce snad bude možné použít uložené pozice z PS2!

Máte v kapse schovaný Liberty City nebo jste jen rádi, že je GTA na PSP?

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Informace > Vydavatel: **Rockstar Games** Výrobce: **In-house** Vydání: **Říjen**
Počet hráčů: **1** Internet: **www.rockstargames.com/libertycitystories**



Liberty City Stories používá stejný systém varovných hvězd jako předchozí díly *GTA*. Jako vždy naštvěte policii příliš a pošlou na vás armádu.

Liberty City, konkrétně oblast Chinatown. Srovnejte s *Grand Theft Auto III*. Hé? Něco tu nesedí, že? No jasně! Teprve teď jste se naučili řídit motorky! Zapomeňte nicméně na BMX...

Přemýšlejte na okamžik! Jen si představte *Grand Theft Auto* v plně 3D grafice a na vaší přenosné kapesní konzoli.

Představte si, co všechno ve hře budete moci dělat. Plně funkční město ve stylu *GTA* všechny ty budovy, chodce a auta. Představte si postranní úkoly, skryté balíčky i šílené kaskadérské kousky. Představte si, jak se projíždíte volně po městě. Jak parkujete, abyste si prohlédli sluníčko a poslechli oblíbenou písničku. A tohle všechno ve vašich dlaních? Opravdu? Je to tak! *Liberty City Stories* je důkazem a) neuvěřitelných schopností PSP a b) neuvěřitelných schopností tvůrců téhle hry.

PSP verze *GTA* je zasazena přibližně o tři roky dříve před událostmi v *GTA III*, ale narozdíl od téhle hry je hlavní postava v *Liberty City Stories* docela ukecaný a dobře známý chlapík. Hrajete v roli Tonyho Ciprianiho, který byl jedním z bossů, kteří vám dávali práci v *GTA III*. Byl teď nějaký čas mimo město, aby se uklidil poté, co musel pro Leoneho rodinu někoho zabít, ale teď je zpátky, rozhodnutý znovu získat svoje renomé.

Stejně jako Liberty City v *GTA III*, i v PSP verzi je město rozděleno na tři oblasti, které vám budou postupně zpřístupněny tak, jak budete plnit úkoly v příběhu. Na rozdíl od *GTA III* je ale *Liberty City* na PSP o tři roky mladší, což znamená několik menších, ale přesto zřetelných změn h tak třeba slavný strip bar Sex Club 7 je pod vlivem předchozího majitele a jmenuje se Paulines Revue Bar. Některé oblasti města jsou v rekonstrukci, narazíte na starší modely některých vozů známých v *GTA III* a u řady budov také poznáte, že jsou „mladší". *Liberty City Stories* si mj. také bere několik nápadů z pozdějších dílů her, *Vice City* a *San Andreas* vedle množství známých vozidel se nyní můžete vozit na motorkách což si ostatně vyžádalo určité úpravy ve městě. Jen je škoda, že tu podle vše-

Auta budou velmi podobná těm v *GTA III*, ale bude tu přeci jen zohledněn tříletý rozdíl.

Očekávejte obvyklý mix podivínských a šílených postav z Liberty City. Jo, bude na co koukat.

Pokud jde o velikost hry, podle misí a postranních úkolů je srovnatelná s *Grand Theft Auto III*

Možná si z *Grand Theft Auto III* pamatujete Tony Ciprianiho - vedl bistro pro Leoneovu rodinu. V *Liberty City Stories* najdete i hezkou řádku dalších známých postav.

Leoneova rodina vlastní nelegální hernu. V jedné misi ji budete muset chránit před nájezdem nepřátelského gangu. Mise v *Liberty City Stories* budou kratší a akčnější než mise v PS2 verzi *GTA*.

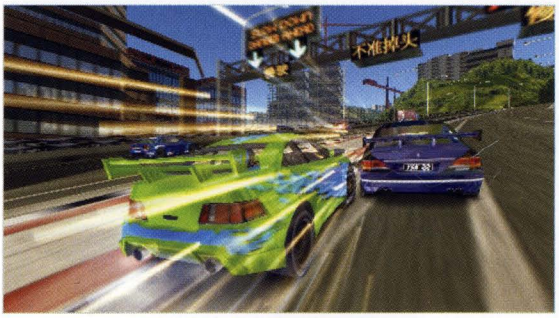
ho nebudou žádná letadla ze *San Andreas* - ta byla opravdu úžasná. Z posledního dílu *GTA* byl ale použitý zaměřovací systém včetně tlačítek pro „zamknutí" cíle a přepínání mezi jednotlivými nepřáteli. Můžete dokonce podobně jako v *San Andreas* pohybovat kamerou podržením tlačítka L2 a analogovou páčkou. Bohužel, není tu úprava postavy a její vývoj.

Mise jsou postaveny na úkolech, ale tady se dočkáme opravu velké změny - zatímco mise na PS2 zabraly zhruba deset minut, na PSP vám vydrží spíše polovinu. To souvisí s odlišným přístupem hráčů k PSP a umožní jim to hrát *GTA* i při přesunu, například v autobusu. Jedna z misí se odehrávala v hazardním doupěti, které měl Tony hlídat před nájezdem gangu. Gang používal všechno, co mu přišlo pod ruku včetně zbraní nebo aut. Po určité době se útočníci dostali až dovnitř a před klubem se jim podařilo zaparkovat náklaďák s bombou. Měli jste 20 vteřin na to, abyste se dostali do auta a dostali ho do bezpečné vzdálenosti. Jediným problém je, že je auto zaseknuté v první rychlosti. Řešení? Neprozradíme, ale myslíme, že jsme vám naznačili, že PSP verze *GTA* neztratila nic ze své vynalézavé hratelnosti.

Pokud jde o velikost hry, podle misí a postranních úkolů je srovnatelná s *Grand Theft Auto III* a to je další úžasný prvek. Takže, co ještě chcete slyšet? V přípravě je zcela nová *GTA* hra s novými postavami, misemi a příběhem to vše ve vašich dlaních. Není to konečně opravdu pádný důvod pro koupi PSP? Míč je na vaší straně hřiště... ■

Burnout v autobuse? Jasně, teď už je to možné!

BURNOUT LEGENDS



Byly časy, kdy byly hry opravdu pomalé. I ty nejlepší simulace Formule 1 připomínaly spíše závody obyčejného Renaulta Clio s motorem 1.2.

Ne, že bychom na ně občas nevzpomínali, ale ty doby už jsou pryč. Přišel totiž *Burnout* a svou nadzvukovou rychlostí doslova ovládl celý žánr. Druhý díl celý záměr ještě vylepšil a se třetím dílem pak přišly kultovní Takedowny. Tahle lekce dějepisu je možná zbytečná (protože o *Burnoutu* určitě víte), ale jde o dobrý začátek recenze *Burnout Legends*, kterou EA popisují jako kombinaci těch nejlepších okamžiků celé série.

Máme-li srovnat *Legends* s jinými závodními hrami na PSP, musíme pochopitelně vyzdvihnout jeho neuvěřitelnou rychlost. Teprve až stisknete tlačítko pro zrychlení a z vašeho auta se na displeji stane raketa, poznáte skutečné schopnosti PSP. A pochopíte, že přenosná verze není o nic menší závodní orgie než „velká" verze pro PS2. V téhle hře vás jedna bouračka nezbaví šancí na vítězství a bylo by naivní hned restartovat závod - stačí jeden šikovný Takedown a jste znova na špici.

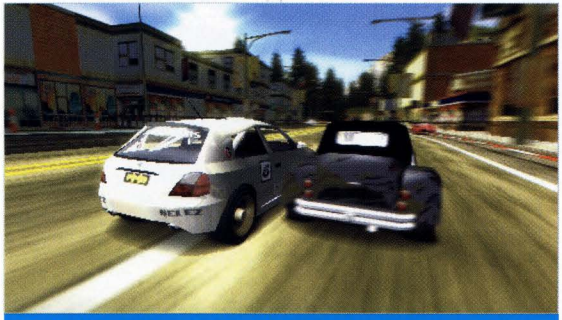
Jistě, možná jde jen o remix předchozích dílů *Burnoutu*, ale jde v každém případě o remix v kapesní verzi. A navíc, i na tratích z prvního a druhého dílu můžete nyní provádět Takedowny, což je nabídka skutečně lákavá.

Hlavním režimem je i tady World Tour - vyberete si třídu auta (později si samozřejmě spoustu dalších vozů odemknete) a pak uvidíte mapu světa se závody, které čekají na vaši účast. Většinu typů závodů už znáte z předchozích dílů, jedná se o Pursuit, Race, Face-Off, Road Rage, Eliminator, Burning Lap, Grand Prix a Legends Grand Prix. Za závody získáváte body, díky kterým odemykáte další závody a bonusová auta. Strukturu dobře známe z *Burnoutu 3*, ale není na ní třeba nic měnit. Funguje skvěle! Za zmínku ale rozhodně stojí multiplayerový režim. *Legends* jsou první hrou, kterou jsme hráli v režimu game share (stačí jedna verze hry), i když pokud má každý svou vlastní kopii, užijete si zábavy mnohem více.

Možná to vypadá, že jsme neřekli nic světoborného. *Burnout Legends* opravdu proti předchozím dílům nenabízí žádnou zásadní inovaci, změnu v pravidlech či vylepšení. Má ale jeden obrovský trumf - běží na malé PSP, takže si teď můžete střihnout Takedowny i ráno v autobuse cestou do školy. A to bohatě stačí na následující hodnocení - tramtadadá! ■ **10**/10

DETAILY

Vydavatel **EA Games**
Výrobce **Criterion**
Vydání **16 Sept** Věkové omezení **3+** Počet hráčů **1-4**
Internet **www.eagames.co.uk/burnout**
Podpora **WLAN multiplayer, sdílení hry**



Hotrod s černými skly v celé své kráse! Můžete ho odemknout v kategorii kompaktů už zpočátku hry a hodně vám pomůže - je to fakt žihadlo.

Opravdu se hodí používat zpětný pohled.

Tenhle obrázek máme opravdu rádi. Jinak nevíme, co víc k tomu napsat.

Coline, my tě opravdu milujeme!

COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

Details Vydavatel: **Codemasters** Výrobce: **Six By Nine** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.codemasters.co.uk** Podporuje: **WLAN**

Rallye. Všechno je to o tom, vybrat si správné pneumatiky, zvolit správě pevný podvozek a dobře nastavit převodovku. Pak to jede „skoro" samo. Sice vám budou pod helmou klepat zuby, ale vyhrajete. A o to tu jde, ne? Co vám budeme povídat, Codemasters si své hráče vychovali už dávno a fanouškům *Colin McRae Rally* už není třeba nic vysvětlovat.

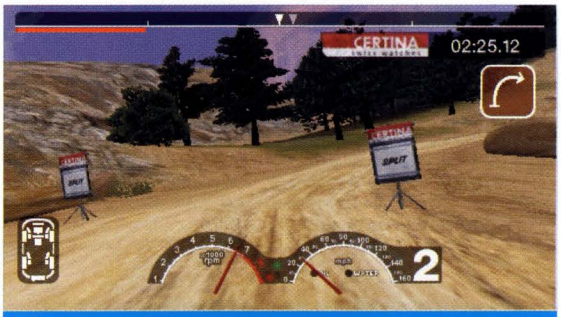
Lekce, kterou dává svým fanouškům ve verzi pro PSP, je jednoduchá - poslouchej svého navigátora! Hlas Nickyho Grista je geniálně klidný a sebevědomý a jen díky němu projedete trať tak, jak je nutné (protože když bez varování na konci dlouhé rovinky přijde prudká 140 ° zatáčka, nic jiného vám ani nezbývá, než mu věřit) a *Colin Plus* je tedy nezbytně nutné hrát se sluchátky. Kvalita zvuku díky PSP trochu utrpěla, ale není to nic nezvládnutelného.

V ostatních ohledech je *Plus* verze zcela totožná s velkou verzí pro PS2, i když tu jsou pochopitelně nějaké ty specialitky jako turnaj. Důležitější ale je, že tu téměř nečekáte na nahrávání, že tu je hodně podařený multiplayer až pro osm závodníků a hlavně... hlavně, že je chování vozu naprosto přesvědčivé a ovládání intuitivní (lehce arkádové, ale stále hodně věrné a realistické). ■

7/10

Ta malá ikonka nalevo je ukazatel poškození.

Když je tma nebo šero, nezbývá než opravdu důvěřovat navigátorovi.



Pohled z kamery na předním nárazníku. Tohle je ten pravý pohled pro hardcore hráče závodních her! Proč? Protože pak máte ten nejlepší pocit z rychlosti. Úúúúchvatnééé...

Jasné jako facka - nejlepší závody na PSP!

WIPEOUT PURE

Details Vydavatel: **Sony** Výrobce: **In-house** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.wipeoutpure.com** Podporuje: **WLAN/online multiplayer, stahovatelná data**

WipEout definoval celou jednu závodní generaci na PlayStation - dokázal to kombinací úžasné grafiky, fantastické hratelnosti a moderním techno soundtrackem. Stalo se tak už před celou dekádou - o deset let později vychází *WipEout Pure* a hodlá totéž dokázat na PSP.

Pravda, mohli bychom také cynicky konstatovat cosi o stereotypu, který se do série vkradl, nicméně *Pure* jí opravdu vrací do prvotřídní formy. Řadu vlastností *WipEout Fusion* tu najdete (včetně skvělého Zone režimu), ale v mnoha směrech se také vrátíte ke kořenům série. Široké tratě *Fusion* byly nahrazeny uzoučkými okruhy s prudkými zatáčkami (ty jaksepatří otestují nejen vaše schopnosti, ale také kvalitu postranních tlačítek PSP), zbraně jsou také vybalancovány lépe a je tu i pár úžasných novinek - těšte se třeba na devastující zemětřesení.

WipEout byl ale vždycky hlavně o vizuální stránce a *Pure* není výjimkou. Úžasné světelné efekty, nádherné detaily, šílená rychlost, skvěle navržené tratě plné neonových cedulí. Pokud máte jen trochu rádi závodní hry, pak je *WipEout* nezbytnou koupí. Přidejte multiplayer, možnost stažení tratí a vznášedel zdarma či výtečný „kariérní" režim a výsledkem je skutečně zásadní hra. ■

9/10

Není o tom sporu. Žádná jiná launch hra na PSP neprezentuje grafické schopnosti nového přístroje lépe než *WipEout Pure*. Sony ukázala opravdu hodně slušnou řádku triků a výsledek je nádherný.

Když launch hra od Namco, tak Ridge!

RIDGE RACER

DETAILY

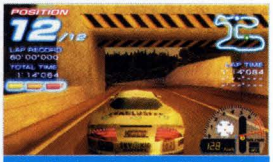
Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Namco** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-8**
Internet: **www.namco.com/games** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

Série *Ridge Racer* od Namco a nové konzole od Sony jdou ruku v ruce od samých počátků. Pokaždé, když Sony uvede na trh novou konzoli, Namco přijde také s novým dílem, který se prezentuje s úžasnou grafikou.

Spíše než úplně nová hra by se dal *Ridge Racer* na PSP označit jako ultimátní kompilace předchozích dílů, i když dostal do vínku neuvěřitelnou grafiku, která byla hodně vylepšená. Fanoušci arkádových závodů se během několika minut dostanou do nirvány a to ještě netuší, co všechno pro ně Namco přichystalo!

Jasně, je tu spousta starých známých tratí, ale přesto *Ridge Racer* působí neuvěřitelně nově a svěže. Snad za to vděčí úžasné grafice, snad novému nitro turbu, který docela významně upravuje klasické driftování. Jednoduše řečeno - čím více driftujete, tím rychleji je ukazatel turba naplněn! Většinu času určitě strávíte v ohromném režimu World Tour Mode, zábavná je ale i nabídka multiplayeru. Celkově jej možná o prsa Japonky poráží *WipEout*, přesto jde o špičkovou hru. Jednu z nejlepších, které letos na PSP vyšly nebo ještě vyjdou! ■ **9**/10

Jak vám jednou bliká nitro, koukejte ho pořádně využít. Zrychlení se hodí.


Pohled zevnitř auta je věrnější, ale není moc vhodný při driftování.

Sony oživilo jednu kostru!

MEDIEVIL RESURRECTION

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Cambridge Studio** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+**
Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Stačilo jen osm let a nesmrtelný koncept dvou her *Medievil* na PSone neuvěřitelně zestárnul. Zatímco ostatní vývojáři na PSP portují našlapané klasiky z PS2, tým Cambridge místo toho zvolil PSone plošinovku. Výsledek? První pohled v nás mnoho pozitivních myšlenek nevyvolal, ale *Medievil* má přesto jednu z nejdetailnějších a nejostřejších grafik z celé plejády launch her. Má také jako jeden z mála zajímavý humor. Kdyby tu nebyly pokaženy základy, kdyby nebylo frustrující kamery a trhání grafiky, pak bychom byli hrou koneckonců docela nadšení.

Medievil je takovou klasickou plošinovkou, ve které sbíráte klíče, abyste mohli otevřít zamčené dveře - a při tom všem likvidujete nepřátele. Je to trochu staromódní záležitost, obzvláště při srovnání s hrami typu *Metal Gear Ac!d*, ale ta jednoduchost (v kombinaci s přitažlivými postavami) hře dodává šarm. Výsledkem je, že sice *Medievil* není nezapomenutelný, ale víceméně zábavný. V současné „formě" se bohužel příliš nehodí na PSP a raději bychom byli za ostrý třetí díl na PS2. Není to úplná tragédie, ale několik menších chybek způsobilo, že jsme trochu zklamaní. ■ **5**/10

Medievil sleduje tradici her, které od vás chtějí, abyste přeskakovali mezi houbami.

Jsou to kostry, nebo jenom mají oblečené tričko s natištěnými kostmi?

Režim pro dva hráče je skvělý, ale kooperace by byla ještě zábavnější.

V průběhu hry jsou skryté karty. Čekejte neuvěřitelný arzenál!

Konami dokázalo naučit Snakea nové kousky!

METAL GEAR AC!D

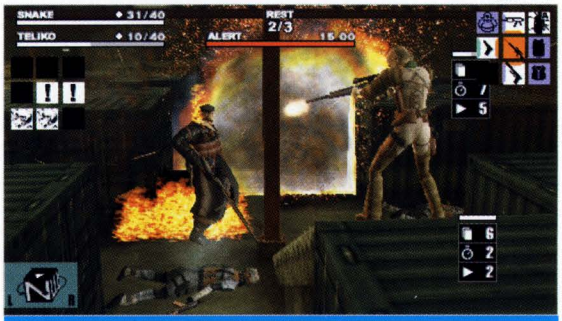
DETAILY

Vydavatel: **Konami** Výrobce: **In-house** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **15+** Počet hráčů: **1-2**
Internet: **www.konami.jp** Podporuje: **WLAN/online multiplayer, stahovatelný obsah**

Fanoušci zbystřili - řeč je o slavné sérii *Metal Gear* v kapesní PSP verzi! Tentokrát ale v úplně jiné podobě. Výsledek nás příjemně překvapil a dobře zapadá do kompaktní série.

Kojima možná nekoukal vývojářům přes rameno, ale ze hry je zřetelně cítit jeho vliv. Počínaje vychytaným příběhem až po zúčtování s obrovským Metal Gearem, tohle je prostě čistokrevný Snake skrz naskrz. „Ale co ty zatracené karty?", ptáte se. Klídek, fungují dobře a přidávají hře na taktice. Díky výukovému režimu princip rychle pochopíte a možnost najít ve hře řadu dalších karet přidává spoustu nových herních variant.

Občas jsou tu problémy s kamerou a multiplayerový režim mohl být podstatně zajímavější. Grafika je sice pěkná, ale i tady si po zkušenostech s jinými hrami dokážeme představit zlepšení. Přesto - vzhledem k tomu, kolik závodních a sportovních her na PSP existuje, je *Ac!d* velmi atraktivním kouskem, kterým můžeme fanouškům *Metal Gearu* vřele doporučit. ■ **9**/10



I přes úplně nový herní styl můžete stále použít řadu tradičních triků.

Tady za zmínku stojí snad jen opravdu dlouhý název!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

DETAILY

Vydavatel **EA Games** Výrobce **EA Games** Vydání **V prodeji** Věkové omezení **3+** Počet hráčů **1-4**
Internet **www.eagames.com/redesign/games/psp/nfsur/home.jsp** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

Něco nám v plánech EA chybí! Ne, nemyslíme *FIFA*, chybí nám *Need For Speed Underground*. Jasně, na téhle krabici je sice napsáno „*NFSU Rivals*", ale bez volnosti pohybu, který odlišuje verzi pro PS2 od ostatních her, jde o obrovský krok zpátky. Tohle je prostě jedna z mála launch her na PSP, u které máme dojem, že při převodu z PS2 něco ztratila. Přesto musíme uznat, že je to hra rychlá, plynulá, hezká a docela zábavná - byť jde vlastně jen o kolekci samostatných klání. Dalším problémem může být omezený počet aut. 24 ale není zase tak málo a protože tu jsou i všechny tuningové možnosti, stěžovat si nemůžeme. Největším problémem téhle hry je tedy nakonec srovnání. Není tak rychlá jako *WipEout Pure* a není tak zábavná jako *Ridge Racer*. Na startovním roštu *Rivals* obsadili jednu z posledních pozic. ■ **6**/10

Jen čtyři auta v závodě? Proboha, ve Formuli 1 od Sony jich závodí dvacet!

Tohle je kapesní garáž. Takže auta jsou možná angličáky. Taky do kapsy. Nebo ne?

Hra se nahraje rychleji, než ujedete kolo. Bomba!

TOCA RACE DRIVER 2

DETAILY

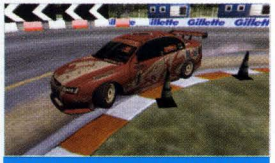
Vydavatel **Codemasters** Výrobce: **Codemasters** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+**
Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.codemasters.com/tocaracedriver2psp** Podporuje: **WLAN multiplayer**

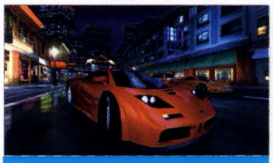
Vzhledem k omezenému prostoru v těchto minirecenzích vás ušetříme obligátních úvodů, nemůžeme si ale nepovšimnout obrovského počtu závodních her, mnohdy jich je dokonce několik z jedné vydavatelské stáje. Čím by vás tedy měla zaujmout *TOCA*?

Zaujme zejména fanoušky „velké" verze pro PSP - *TOCA Race Driver 2* je v podstatě totožnou verzí hry pro PS2, jen s lehce horší grafikou a delšími nahrávacími časy. Přesto je tu i pár věcí, za které by se nemusela stydět žádná konkurence - závodíte proti 19 inteligentním protivníkům zároveň, závodíte rychle a závodíte s příběhem. Ano, je tu velmi atraktivní režim kariéry, ve kterém stoupáte po žebříčku, vyděláváte peníze, získáváte sponzory a vyhráváte závody.

Není tu nic vysloveně pokažené a není tu také nic vysloveně povedené. To bude hlavní problém - nemá jak zaujmout v obrovské konkurenci. Pokud máte rádi *TOCA* na PS2, pak vás stejně zaujme i tady. *WipEout*, *Ridge Racer* a dokonce i *Colin* dokáže nabídnout víc. ■ **8**/10

Audi s designem TT a přidaným spojlerem. Vypadá to, že má za sebou i pár „fukesů".


Ačkoliv to tak nevypadá, v téhle hře je docela velký výběr z různých modelů aut.


Tohle auto je červené. Víte o tom, že červená je nejrychlejší barva?

Nitro! Jasně, že je tu nitro - *DUB Edition* se bez něj neobejde.

Připravte se na závod... ne, tak ne - došla baterka.

MIDNIGHT CLUB 3 : DUB EDITION

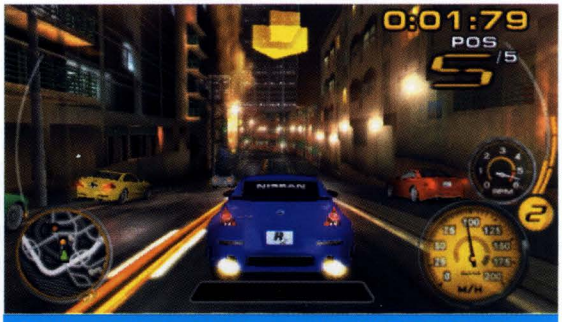
DETAILY

Vydavatel: **Rockstar** Výrobce: **Rockstar** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+** Počet hráčů: **1-6**
Internet: **www.rockstargames.com/midnightclub3** Podporuje: **WLAN/online multiplayer**

72 vteřin. Přesně tak dlouho trvalo, než se hře *Midnight Club 3* podařilo nahrát „quick" race. Po minutě a dvanácti vteřinách naprostého ticha a zírání na nahrávací obrazovku by hra musela být *opravdu* dobrá, abychom přestali kašlat krev.

Fanatici do *Midnight Club 3* budou potěšeni. Zjistí totiž, že je PSP verze *DUBu* prakticky stejná jako její protějšek na PS2. Je neuvěřitelně rychlá, uspokojivě hratelná a (protože jsou závody poměrně krátké a adrenalinové), docela dobře se hodí do kapesního formátu. Rockstar Leeds odvedl skvělou práci a snad kromě občas pomalejšího framerate by většina lidí nepoznala rozdíl.

Jenže ty nahrávací časy! Dokonce i pouhé nahrání modelu auta v garáži vám zabere cenné vteřinky. Nahrání 2D obrázků že trvá tak dlouho? TO opravdu není daleko k sebevraždě. Pokud postrádáte jako my trpělivost, na tuhle hru zapomeňte. Jinak? Proč ne! ■ **6**/10



Je rychlá a je nablýskaná. Je ve skutečnosti tak dobrá jako PS2 verze. Rockstar Leeds odvedl dobrou práci a my jsme jen zvědavi, co předvedou s *GTA*!

Kéž bych byl jen o půl metru vyšší!

NBA STREET: SHOWDOWN

DETAILY

Vydavatel: **EA Sports** Výrobce: **EA Sports** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.easportsbig.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

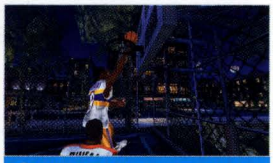
Tahle recenze bude docela nuda, ničím nás totiž nepřekvapila. Zkusme to tedy formou tradičního recenzentského dotazníku. Dostatečně kvalitní grafika: ano. Nadupaný soundtrack: ano. Pružná basketbalová akce tři na tři: ano. Tvorba vlastní postavy a její postupný vývoj: ano.

Tak jako drtivou většinu her od pobočky EA Big lze i *NBA Street: Showdown* pochválit. Má daleko do hloupé simulace, je víceméně plynulá, hezká a zábavná, i když asi nikoliv návyková. Má samozřejmě i oficiální licenci NBA (včetně podoby všech hráčů), takže fanoušci košíkové (brr, to je děsné slovo) určitě budou nadšení. Také nabídka herních režimů je docela bohatá a dominuje jí výtečný multiplayer. Ale abychom řekli pravdu, když přijde na konečné zúčtování, tuhle hru bychom rozhodně neukázali někomu s tvrzením: „Koukni, tohle je bomba, to si musíš koupit!" Možná jen proto, že nejsme tak velcí fanoušci tohoto sportu, ale možná i proto, že prostě existují lepší hry. I v tomto žánru.

Takže jistě - odpověděli jsme ano na všechny otázky našeho dotazníku. A stejně odpovídáme i na otázku „Určena pouze pro fanoušky basketu". ■

7/10

Čím hezčí jsou vaše smeče, tím více bodů dostanete. Huf!



Hřiště vypadají jako z obyčejného města. A můžete hrát v jakoukoliv dobu!

Nejrychlejší závody na PSP?

F1 GRAND PRIX

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Sony** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Vroooom! F1 je hodně rychlá hra! Tak rychlá, že budete po několika prvních závodech obrovskou rychlostí až trochu zmatení a pokud nepatříte mezi profesionály, raději necháte zapnutou pomoc brždění. Alespoň tedy do okamžiku, než si tratě dostatečně zapamatujete. Není sporu o tom, že se Sony podařilo z PSP dostat velké množství výkonu - na rozdíl od většiny ostatních závodních her tu totiž jede najednou 20 aut a přes Wi-Fi můžete bojovat až v osmi (živých!) hráčích. Auta se chovají výtečně a i ten nejmenší pohyb páčky se odrazí na obrazovce - přesto jsme měli pocit, že se hra lépe ovládá křížovým ovladačem. Jde asi o zvyk.

Puritáni F1 budou asi znechuceni poškozováním vozu (než se s ním něco začne dít, budete moci „ťuknout" hned několikrát), jinak ale lze vznést jedinou negativní poznámku - umělá inteligence soupeřů je hodně bídná a klidně to do vás naperou, kdykoliv se je pokusíte předjet. Ale celkově je to povedená hra, která si zaslouží pozornost. ■

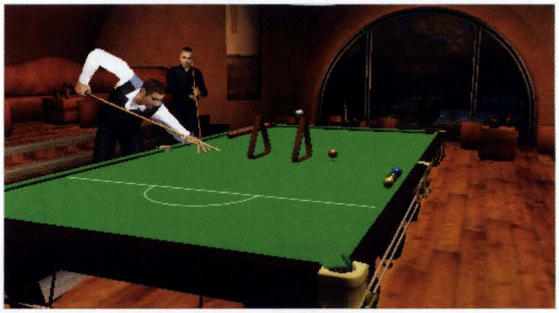
8/10

Opakované záběry jsou zpracovány překvapivě přehledně a vypadají nádherně.

Jako první díl pravděpodobně nekonečné série *Formula 1* je to podařené!

No není ta hudba úžasná? Prý je z nějakého britského kulečníkového pořadu! Che...

Tady je jedna z ujetých variant stolu na kulečník. Ne, víc k tomu říkat nebudeme.



Co takhle si zahrát s koulemi?

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

DETAILY

Vydavatel: **Sega** Výrobce: **Blade Interactive** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-2**
Internet: **www.bladeinteractive.com/Snooker05** Podporuje: **WLAN multiplayer**

V průběhu posledních let se kulečník stává stále populárnějším sportem. Stále je u nás na okraji pozornosti, ale díky zájmu v Británii už se kulečníkové hry staly běžnými. Jedna z nich vychází i pro PSP. A rovnou si můžeme říct, že je to typ hry, který se na cesty docela dobře hodí.

Dalo by se říci, že je *World Championship Snooker 2005* ve verzi PSP docela revoluční hrou - už proto, že máte v každé situaci výborný výhled na stůl. Pokud bychom měli místo, pak bychom vám představili skvělou soupisku hráčů a širokou nabídku různých modifikací kulečníku či snookeru (včetně stolů úchylných tvarů), ale místo nemáme. Musíte nám věřit!

Možná vás to u téhle hry překvapí, ale největším trumfem je tu multiplayer. Zahrát si partičku kulečníku třeba v hospodě, kde se ještě na skutečný stůl nezmohli, je totiž překvapivě zábavné. Uspokojení z čistého úderu nemá chybu.
PSP překvapení! ■

7/10

Vedle trick shotů a kulečníku tu máte vždycky možnost zahrát si starý dobrý snooker. Bylo by to rychlejší, kdyby ten děda přestal strkat koule zpátky na stůl. Blbec jeden...

Megalomanská verze *Marble Madness*

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

DETAILY

Vydavatel: **Ignition** Výrobce: **Awesome Studios** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-2** Internet: **www.awesome.uk.com/index/homepage.htm** Podporuje: **WLAN multiplayer**

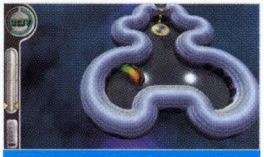
Vzhledem k tomu, kolik PSP her je jen přenosnou verzí PS2 titulů, pokračováním, nebo jen lehkých vylepšením existujících her, je každý alespoň trochu originální projekt vítaným odreagováním od závodních a sportovních her.

Podobně jako *Lumines* je i *Mercury* logická hra (i když tentokrát pomalejší a více zaměřená na mozek) - pokud jde ale o grafiku, nezadá si v ničem s těmi nejlepšími konkurenty. Je úžasně přitažlivá, což je v tomto případě pochvala především pro fyzický engine. Jako u všech logických her tu jde ale o hratelnost a *Mercury* díky bohu nabízí zajímavý mix různých logických stylů, přičemž si ale zachovává kouzlo.

Poté, co se svou „kapkou" prolétnete výukovým režimem, si asi budete myslet, že jde o kombinaci *Super Monkey Ball* a *Marble Madness*. To by ale bylo příliš jednoduché - i když je určitě oběma tituly inspirovaný, nabízí hodně vlastních nápadů. Zejména oceňujeme, že je jeho hratelnost viditelně pomalejší a mnohdy budete muset své mozkové závity jaksepatří provětrat, protože *Mercury* rozhodně patří mezi ty obtížnější hry. Což možná neoceníte, pokud cestujete dvě stanice metrem, ale při takovém transkontinentálním letu možná názor změníte. ■

7/10

Mercury je napěchovaný různorodými logickými hádankami.



Jakmile budete svou kapku muset rozdělit, začne přituhovat.

Vypadá to možná jednoduše, ale *Mercury* pod svým přesvědčivým fyzickým enginem skrývá opravdu ďábelskou hratelnost. Že jde o kopii *Marble Madness*? Zjevně jste to ještě nehráli...

Další naivní adept na pokoření *Tetrisu*?

LUMINES

DETAILY

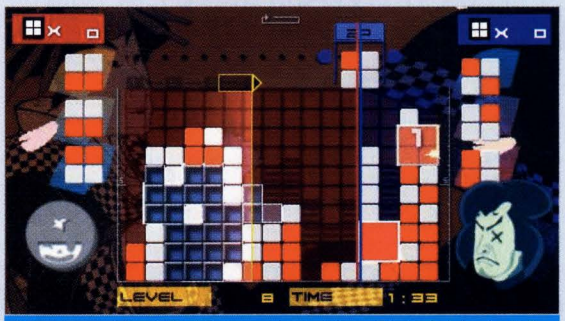
Vydavatel: **Ubisoft** Výrobce: **QB** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-2** Internet: **lumines.jp** Podporuje: **WLAN multiplayer**

PSP má bezpochyby co ukazovat. *WipEout Pure*, *Ridge Racer* a *Tiger Woods 2005* jsou zářné příklady nádherných her, které se nemusejí bát ani srovnání svých konkurentů na PS2. Ale vzpomínejte, i na PlayStation 2 vyšel hned zpočátku logický rychlík - *Fantavision*.

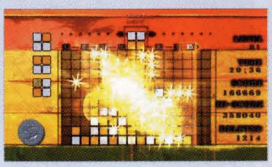
Lumines je sice lepší, ale revoluce to rozhodně není. Nabízí docela slušný počet zajímavých režimů - v Puzzle musíte vybudovat konkrétní tvar v šibeničním časovém limitu. Hektický Vs režim je zase o soupeření, ať už proti PSP nebo lidskému protivníkovi. Přidejte čtyři různé Time Attack režimy, dále módy Challenge a Skin a *Lumines* mají na první pohled vše, co potřebují. Bohužel největší problém je zřetelný právě v Challenge - ta hra prostě jede dál a dál, a tak zcela ignoruje to, o čem vlastně logické hry jsou.

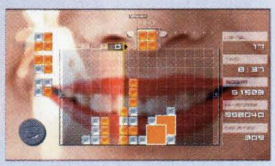
Logické hry jsou nejlepší (obzvláště na handheldech), když u nich můžete strávit pět nebo deset minut a pak na hru zapomenout. Abyste byli dobří v *Lumines*, musíte hrát celé hodiny! Jasně, můžete si přitom užívat hezkou grafiku, pozadí a dokonalou hudbu, ale to všechno je k ničemu, když se cítíte, jako byste to hráli za trest. Je to velká škoda, ale *Lumines* ani zdaleka není *Tetris*, jak možná mnozí doufali... ■

6/10



Jednou z nejzábavnějších věcí je tady excelentní multiplayer. Pokud zvolíte boj proti počítači, můžete tu také odemknout spoustu bonusových „skinů".





Tohle je taková Jihlava. První liga, ale špička to není!

WORLD TOUR SOCCER CHALLENGE EDITION

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **London Studio** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů: **1-2** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Je to sice mladší bratříček *This is Football*, ale ve skutečnosti se ze zkušeností svého sourozence docela příkladně poučil a nedopouští se stejných chyb. Zatímco na PS2 jsme se při pohybu v *TiFu* museli hodně přemáhat, abychom se nerozesmáli, tady se konečně hráči pohybují docela věrně a inteligentně. Dokonce už tu jakž takž funguje i taktika a pokud se pokusíte s obránci probíhat přes celé hřiště a skórovat, budete velmi často litovat.

Trochu škoda je, že je z počátku až příliš voleb (včetně např. týmů České republiky a Chelsea) uzamčeno a nemůžete s nimi hrát. To je u hry, která má být příjemným ukrácením nějaké desetiminutové cesty, docela škoda.

Nemá cenu si nic namlouvat, *Pro Evolution Soccer* je téhle hře na hony vzdálen a vzhledem k tomu, že se ho během několika málo týdnů dočkáme, není pořízení téhle hry zrovna nejlepší nápad, ale pokud prostě musíte mít fotbal, rozhodně nic nezkazíte. ■ **6**/10

Ale pane Terry, tenhle druh „obrany" neznáme. Co nám předvedete příště?

O tom, jaký fotbal bude na PSP nejlepší, bylo rozhodnuto už dlouho.

Zabijte jednoho a jste vrah. Zabijte jich milion...

DYNASTY WARRIORS

DETAILY

Vydavatel: **Koei** Výrobce: **Koei** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+**
Počet hráčů: **1** Internet: **www.koei.co.uk** Podporuje: **Nic**

Ano, tohle je hra, díky které se vám od roku 1997 znovu a znovu zdá o obrovských bitvách se stovkami bojovníků. A je to kapesní verze hry, takže bylo nezbytné patřičně upravit některé vlastnosti hry tak, aby odpovídala parametrům PSP. Výsledek? Bitvy jsou menší, takže je vyhrajete dříve, než přijede autobus nebo se uvaří vajíčka.

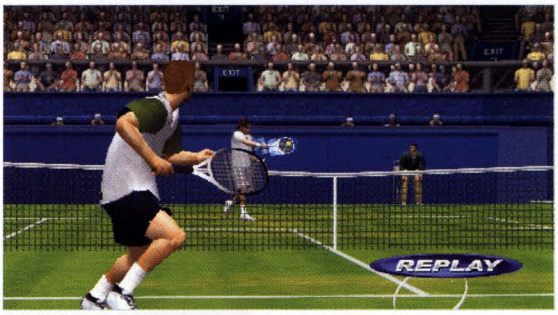
Bohužel, *Dynasty Warriors* poskytuje jen menší počet nepřátel, což prakticky znamená, že budete trávit více času volbou části mapy, ve které chcete utočit, než skutečným bojem. Nepřátelští bojovníci jsou také docela schopní v narušování plynulé grafiky PSP, takže to sice vypadá jako PS2 protějšek, ale přeci jen podstatně méně intenzivněji a s chybami. Mezi nové vlastnosti patří bonusy, mezi staré vlastnosti patří nekonečné zabíjení stále stejných vojáků. Není to taková zábava, v jakou jsme doufali, ale stále je to zábava. ■ **7**/10

The Romance Of The Three Kingdoms pokračuje ve vašich rukách!

Používejte buď základní útok, nebo svůj vylepšený Mushu útok. Snadné.

Nejsme si jisti, jestli má tohle být slavný hráč nebo naše nová postava.

Jsou tu čtyři minihry: Fruit Dash, Blockbuster, Blocker a Balloon Smash.



Cože? Štěpánek? Ne, ten tu není...

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

DETAILY

Vydavatel: **Sega** Výrobce: **Sumo Digital** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.sega-europe.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Venus Williams, Maria Sharapova, Tim Henman, Roger Federrer. Co mají společného? Kromě toho, že to jsou špičkoví tenisté, také to, že je všechny najdete v PSP verzi *Virtua Tennisu* (každý s unikátními vlastnostmi - tak třeba náš oblíbený Hewitt se takřka nehne ze základní čáry). A s nimi i řadu dalších. Jenže to zdaleka není hlavní trumf této hry - těmi je rychlá arkádová akce, série nových zábavných miniher a zejména neuvěřitelně zábavný multiplayerový režim!

Znáte-li předchozí díly *Virtua Tennisu* z PS2, máte naprosto jasnou představu o tom, jak se hraje *World Tour* na PSP - hratelnost je prakticky totožná a také kariérní režim nedoznal (kromě zmíněných miniher) žádných změn. Vyhráváte turnaje, kupujete lepší vybavení a vylepšujete si statistiky. Jen to vše působí na PSP mnohem lépe. A pak je tu ten dokonalý multiplayer, u kterého budete trávit opravdu hodně času, obzvláště pokud se sejdete čtyři.

Chcete-li sportovní hru pro ukrácení času před vyjitím *Pro Eva*, pak jedině *Virtua Tennis*! ■ **9**/10

Máme pro vás radu. Postavte svého hráče úplně doprava, vystřelte topspinové podání s trochou směru doleva a uvidíte, co udělá váš soupeř. Tedy, moc toho už neudělá!

Kapesní herní revoluce, nebo odpad?

FIRED UP

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **London Studios** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **7+**
Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

V průběhu hraní *Fired Up* narazíte na pár nápadů, ze kterých budete nadšení. Už koncept zní nadějně - bojová závodní hra s naprostou volností. Autoři přidělali na střechu vašeho auta kulomet a od vás se očekává, že zlikvidujete všechny soupeře. Nabídka misí (a vozidel, pochopitelně) je docela široká a hodit se vám bude nejen dobré řízení, ale i schopnost fotografování a sbírání beden. Arzenál je také široký, exploze moc pěkné... tak v čem je problém?

No, je tu bohužel jen jeden analogový ovladač, ačkoliv bychom potřebovali dva. Takhle místo míření se zbraní míříte tak, že jednoduše nasměrujete své auto. A protože nemůžete mířit na místě bez pohybu, je to opravdu hodně nepříjemné. A ne, nejde o zvyk. Kromě toho musíme přiznat, že jsou mise docela stereotypní (ať už jde o vzhled, design, nebo hratelnost) a dlouho vám to nevydrží.

Takže, myšlenka slušná, realizace spíše průměrná. Na PSP je spousta lepších her. Smůla! ■

6/10

Tahle bugina je jedním z lepších vozidel ve *Fired Up*.

Nepřátelské rakety jí ale zasadí nepříjemný úder.

Bezdrátový multiplayer pro čtyři. RPG jako řemen!

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

DETAILY

Vydavatel: **Activision** Výrobce: **Sony Online** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+**
Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.untoldlegends.station.sony.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Koncept tohoto typu her je vždycky úplně stejný - vstupujete do kobky, likvidujete kreatury, hledáte předměty, získáváte zkušenostní body a pak je investujete do schopností.

Patří sem i *Champions of Norrath*, který dobře znáte z PS2. Jeho tvůrci se nám sice v tiskové zprávě snažili naznačit, že pracují na unikátní hře vytvořené speciálně pro PSP, ale výsledek je stejně jasný - jde jednoduše o port zmíněné hry, který vypadá stejně a hraje se stejně.

Bohužel mezi náhodně generovanými dungeony budete muset trpět téměř půlminutové přestávky na nahrávání. A podruhé bohužel, budete muset používat postranní tlačítka pro zadání kombinace k vypití léků. Jak to zakončit? Máte-li rádi hry ve stylu *Diabla*, tohle vás určitě pro začátek uspokojí.

7/10

Není to tak zábavné jako pitvání medúzy, ale nikdo vás za to nebude trestat.

Solidní pokus, ale mohlo to být mnohem lepší. Mnohem!

Pokud jste ve skupině lidí, kteří vypadají nějak takhle, jste asi magor.

Jsme to jenom my, nebo také chcete vidět tu opici v letadle do Japonska?

Hra věnovaná hloupým opicím. Hmm...

APE ACADEMY

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **In-house** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+**
Počet hráčů: **1-2** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

První věc, kterou si na *Ape Academy* všimnete, je skutečnost, že strávíte mnohem více času nahráváním miniher, než jejich hraním. Také celý ten nápad s „opičí školou" nám nepřijde zrovna vtipný, takže je náš verdikt předem jasný: nadějná hra, která je ale banální a příliš pomalá.

Opice máme rádi, o tom žádná. A koncept shazování živé opičí pyramidy nebo balancování s kupou opic při běhání do kopce také není špatný. Ale i když tu je docela solidní množství opičích miniher, je mezi nimi obrovský rozdíl v kvalitě - vedle několika dobrých je tu spousta průměrných a dokonce i poměrně dost úděsných. A když už najdete nějakou zábavnou, brzy jí dohrajete a musíte hrát zase nějakou jinou.

Je pravděpodobné, že po odemknutí většiny her dostanete z *Ape Academy* hodně zábavy. Ale kdo se má s tím odemykáním zdržovat? Asi namítnete, že jde o hru pro děti, ale i děti mají nárok na kvalitu a řada jiných PSP her jim ji dává. ■

4/10

Jednometrový skok. Stiskněte jednou◎ a pak znovu a pořádně. Tohle přesně je *Ape Academy*, seznamte se!

I Spider-Man má slabší chvilky, kdy není ve formě.

SPIDER-MAN 2

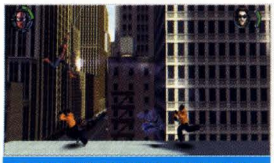
DETAILY

Vydavatel: **Activision** Výrobce: **Vicarious Visions** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **12+** Počet hráčů: **1** Internet: **www.activision.co.uk** Podporuje: **Nic**

Pojďme si něco ujasnit hned na začátku - PSP má úžasné grafické schopnosti a stačilo pár prvních titulů, abychom kvalitní grafiku začali považovat za automatickou. Pokud máme tu čest s ubohou kopií staré hry s pochybnou grafikou, nikdo nás neošálí. A nemusíte být jasnovidci, abyste pochopili, že hovoříme o hře *Spider-Man 2*!

Možná si vzpomenete - *Spider-Man 2* na PS2 vynalezl sympatický systém přeskakování na pavučinách. Kdo ví proč, ale autoři hry pro PSP verzi tento systém značně upravili - nyní je naprosto neintuitivní, pomalý a nespolehlivý. Je to zkrátka tragédie.

Pryč je jedna z nejzábavnějších her posledních let. Tady máte tu čest s předělanou verzí *Spider-Mana 2* z PS2, ale s mnoha a mnoha změnami, z nichž je drtivá většina jednoznačně k horšímu, takže je výsledkem hraní ve stylu „pokus-omyl". S tolika kvalitními hrami by byl hřích hrát *Spider-Mana*. To už raději sáhněte po *Medievil*. ■ **4**/10



Tady vidíte Spider-Mana proti dvěma obyčejným nepřátelům. Ještě že má pavučinu.

Jde o to co nejrychleji mačkat tlačítka. Na to jsme nebyli zvyklí!

Tak „malá" hra a tak inteligentní!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: REMIX

DETAILY

Vydavatel: **Activision** Výrobce: **Shaba Games** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **16+** Počet hráčů: **1-4** Internet: **www.thug2online.com** Podporuje: **WLAN multiplayer**

Na úvod bychom rádi řekli, že po docela průměrném *THUG*u naši víru v sérii oživil *THUG 2*. Nabídl perfektní mix zábavy ve stylu Jackass, autentické a zároveň relativně přístupné skateboardové simulace, stylové úkoly a v neposlední řadě vynikající a věrnou grafiku.

Jednoduše řečeno - vše, co bylo skvělé na *THUG 2* pro PS2, bylo napěchováno do UMD disku - opravdu všechno! Intuitivní triky a komba, skuteční skejťáci a dokonce i VŠECHNY režimy včetně proslulého Create-A-Skater, který umožňuje importování fotek díky vaší paměťové kartě. A co víc, je tu dokonce i nemalý bonus v podobě exkluzivních úrovní umístěných do Atlanty, Kyota, Santa Cruz a Las Vegas.

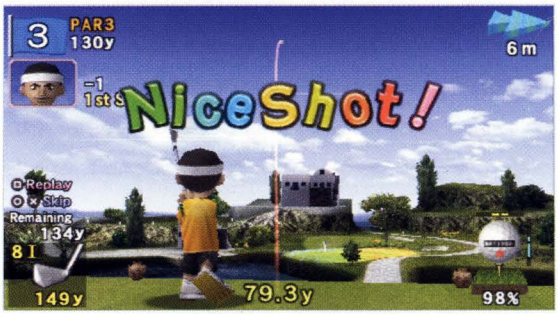
PSP verze *Tonyho* je prostě fantastická. A pokud nejste sami a můžete si vyzkoušet minihry až pro čtyři hráče (nazvané Combo Mambo, Slaú nebo Scavenger Hunt), pak je tahle verze snad dokonce ještě lepší než *THUG 2* pro PS2. Takhle bychom si to představovali!. ■ **9**/10

Vítejte ve Vegas, jedné z exkluzivních úrovní v PSP. Milujeme Vegas!

Teoreticky teď můžete dělat triky ve skutečnosti a současně na PSP.

V každém kole máte omezený počet „power" úderů, takže šetřete!

Spin ovládáte v průběhu rány pomocí D-padu. Je těžké se ho opravdu naučit.



Černý kůň PSP soutěže vbíhá do cíle. A je první!!

EVERYBODY'S GOLF

DETAILY

Vydavatel: **Sony** Výrobce: **Clap Hanz** Vydání: **V prodeji** Věkové omezení: **3+** Počet hráčů: **1-8** Internet: **www.uk.playstation.com** Podporuje: **WLAN/internet multiplayer**

Existuje snad hra, která uklidňuje více než golf? Platí to dokonce i na herních konzolích a jednou z nejúspěšnějších sérií byl v tomto směru *Everybody's Golf*, který si dobře pamatujeme už z PSone. Je to mj. také ideální hra „do kapsy". Upřímně - nejsme zas takoví fanoušci tohoto sportu, abychom vyžadovali licenci a naopak nás zaujala větší přístupnost, kterou nabízí Sony.

Hory, lesy, louky i rybníky vypadají fantasticky, obzvláště když máte možnost se nad každou jamkou „prolétnout" a podívat se na všechno z mnoha úhlů. Samotné údery jsou na jednu stranu velmi jednoduché, ale přesně podle pravidla „snadné na naučení, obtížné na ovládnutí" budete potřebovat hodně času, než překonáte všechny rekordy a naučíte se skutečně všechny nuance tak, aby z vás byl špičkový hráč, nejen pokud jde o vaše schopnosti, ale také o statistiky vaší postavy..

Nejprve to zkusíte jako rychlovku, ale záhy se stane otázkou cti, abyste získali každý z 250 bonusových předmětů. A to ani nemluvíme o multiplayeru! ■ **9**/10

Patování je v *Everybody's Golfu* zdaleka nejtěžší „disciplínou", protože musíte odhadovat terén podle oka. Alespoň je to o to více uspokojující, když se daří.

NABÍDKA PSP FILMŮ NA UMD

> Jste zmatení a nevíte, jaký UMD film koupit? Dovolte, abychom se vám pochlubili s naším výběrem. Třeba si vyberete. Rozumíme přece i filmu, nebo ne?

> Spider-Man 2

V okamžiku, kdy tyto řádky čtete, už nabídka asi nebude aktuální, ale nejrychlejší fanoušci prý při rychlém zaregistrování nové PSP na internetu obdrží tenhle film zcela zdarma (netušíme, zda se vztahuje i na české zákazníky, ale teď už to bude stejně jedno). V každém případě jde z první desítky filmů asi o nejlepší kousek - *Spider-Man 2* byl v minulém roce druhým nejúspěšnějším filmem (pokořil ho jen *Shrek 2*). „Hrdina proti své vůli", tedy obyčejný chlapík Peter Parker se super schopnostmi, tentokrát dostává speciální úkol. Postaví se tváří v tvář doktoru Octopusovi! Skvělé triky i zajímavý příběh se postaraly o špičkovou zábavu!

Tak tedy. Možná jste to nečekali, ale stalo se - vedle her důvěřuje Sony i několik filmových studií a dočkáme se v obchodech i několika desítek filmů ve verzi pro PSP, tedy na malých UMD discích. V tuto chvíli je sice potvrzena jen podpora českého distributora Bonton, ovšem brzy se jistě přidají i další velké filmové společnosti včetně Warner Bros a dalších.

Už od prvního dne (tedy od 1. září) je v České republice k dostání hned deset filmů, každý další měsíc by se do konce roku mělo dostat až na deset dalších a před Vánoci by tak mohla být v prodeji téměř padesátka filmů. Všechny mají českou podporu (pravděpodobně bez výjimky půjde o titulky) a prakticky všechny neobsahují bonusy, na které jsme zvyklí z DVD disků (s výjimkou promo ukázek a podobných informací). Rovněž cena nastavená na 999 korun může někomu připadat vysoká (obzvláště když uvážíme, že řada stejných filmů je v DVD verzi podstatně levnější), ale tady jde zkrátka o výlučnost a chcete-li mít svůj oblíbený film ve špičkové kvalitě i na PSP, nezbývá než sáhnout po UMD.

A jakých, že deset filmů si můžete v běžné obchodní síti na UMD koupit už dnes? Kromě *Spidermana 2* a *Hellboye* (viz oba rámečky) se jedná o filmy *7 Seconds* (nepříliš známý průměrný akční snímek s Wesley Snipesem v hlavní roli), *Hitch* (solidní romantická komedie o vztazích s Willem Smithem), *Neviditelný muž* (sci-fi thriller s „průhledným" Kevinem Baconem), *Charlieho Andílci*, *XXX*, *Ten-*

krát v Mexiku, *Punisher* a *SWAT* (ty snad představovat nemusíme). Můžeme-li soudit podle vydavatelských plánů v západní Evropě, měli bychom se brzy dočkat i *Resident Evil Apocalypse*, *Příběh rytíře*, ale také starších *Mizerů* a dokonce i kultovních *Lovců duchů*.

Ani to ale ještě není zdaleka vše! Řada vydavatelských firem totiž počítá s vydáváním hudebních UMD, tedy disků, kde najdete v podstatě přenosné verze hudebních DVD (ať už má jít o kolekce videoklipů nebo záznamy koncer-

tů). Tady už je distribuce v České republice úplně nejistá, ale line-up stojí za pozornost. Od Sony BMG totiž můžete koupit třeba naše oblíbené Foo Fighters (Live Everywhere But Home). A protože i z filmových UMD je velká spousta zajímavých snímků u nás nesehnatel-

ná (včetně takových lahůdek, jako je *Akira*, *Ghost in the Shell*, *Se7en* nebo *Terminator 2*), nezbývá než se dočasně obrátit na zahraniční webové obchody. Tady už poněkolikáté můžeme z vlastní zkušenosti doporučit server www.gameplay.com (spolehlivý a levný i při zasílání do ČR), na kterém najdete v tuto chvíli 95 různých filmů za výhodnou cenu (v některých případech jen 500 korun!), byť se budete muset obejít bez českých titulků.

> Hellboy

Ne snad, že bychom byli nějak ujetí do komiksových filmů, ale *Hellboy* nás opravdu dostal. A byl to také první UMD film, který jsme měli k dispozici a se kterým jsme se hrdě projížděli metrem a testovali spolucestující (a ano, jako na drát koukali skoro všichni!) *Hellboy* se sice točil v Praze a hraje v něm i hollywoodská „hvězda" Karel Roden, ale mnohem úchvatnější je na snímku hlavní postava pekelného synka, kterého hraje výtečný Ron Perlman. Ten dosud obsazoval spíše vedlejší role, tentokrát ale jeho talent vynikl naplno. A naplno se také ukázaly přednosti komiksové předlohy - je vtipná (plná úžasných hlášek), originální, lidská a hravá. A stejný je i film.